



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UNICEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
APLICADAS - FATECS

RAÍSSA BATISTA DE OLIVEIRA

**A JORNADA ANTI-HERÓICA E ARQUÉTIPOS
DE DAMON SALVATORE DA SÉRIE *THE VAMPIRE DIARIES***

BRASÍLIA

2019

RAÍSSA BATISTA DE OLIVEIRA

**A JORNADA ANTI-HERÓICA E ARQUÉTIPOS
DE DAMON SALVATORE DA SÉRIE *THE VAMPIRE DIARIES***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado como requisito parcial para
aprovação no curso de Publicidade e
Propaganda do Centro Universitário de
Brasília (UniCEUB).

Orientadora: Prof^a. Julia Maass

Brasília

2019

RAÍSSA BATISTA DE OLIVEIRA

**A JORNADA ANTI-HERÓICA E ARQUÉTIPOS
DE DAMON SALVATORE DA SÉRIE *THE VAMPIRE DIARIES***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado como requisito parcial para
aprovação no curso de Publicidade e
Propaganda do Centro Universitário de
Brasília (UniCEUB).

Orientadora: Prof^a. Julia Maass

Brasília, 14 de junho de 2019

Banca Examinadora

Prof^a. Julia Maass

Orientadora

Prof^a. Carolina Assunção

Examinadora

Prof^a. Aline Parada

Examinadora

AGRADECIMENTOS

Assim como o tema do trabalho, passei por uma Jornada cheia de aventuras, provas, crises, “mortes”, aliados, mentores e guardiões do limiar para produzir e finalizar este Trabalho de Conclusão de Curso. Durante toda a faculdade tive pessoas importantes que me influenciaram, encorajaram e motivaram e são estes que serei eternamente agradecida, porque estou finalizando o curso que amo e esta longa Jornada por eles.

Agradeço a Deus por ter me concedido força, foco e perseverança durante todo esse processo e por ter colocado mentores e aliados tão importantes em minha vida. Estes são a minha mãe, Érica Paluzze, que agradeço por todo o apoio, dedicação, por ter me dado a oportunidade de estudar sempre com boas condições e sempre me motivar a ser uma mulher forte e perseverante. Agradeço ao meu pai, Geraldo Magela, por sempre me lembrar o quanto sou capaz de atingir as expectativas e dar muito orgulho àqueles que amo, obrigada por sempre estar ao meu lado e incentivar. E ao meu irmão, Raisler Oliveira, que é um importante mentor em minha vida, obrigada por ser esse exemplo e por me incentivar sempre a crescer e ser alguém que realiza os seus sonhos com sucesso. A todos estes, prometo sempre lhes dar orgulho.

Não posso deixar de agradecer a minha melhor amiga, Leticia Cortés, que foi a maior aliada em todo esse processo e em minha vida. Obrigada por sempre me fazer feliz, por me ajudar nas dificuldades e por enfrentar problemas e momentos incríveis comigo. Obrigada a todos aqueles me ajudaram por meio de música e com suas mensagens tão motivadoras, que me deram força para enfrentar todas as difíceis provas. 별 단 하나만 필요했던 우리에게 방탄은 은 하수를 주었다

Por fim, agradeço aos meus maiores orientadores, que sem estes não teria concluído este trabalho com confiança. Obrigada professora Julia Maass por seus conselhos, por ter me apresentado a Jornada do Herói, por ter acreditado no meu potencial e por me orientar até o último momento. Obrigada também ao meu chefe no estágio, Bruno Santos, que sem ele não poderia ter tido tanto foco e perseverança, obrigada por me ouvir, acalmar e por todas as orientações que me ajudaram a concluir esta Jornada. Dedico este trabalho a todos estes citados acima.

"It's been a hell of a ride."

(Damon Salvatore)

RESUMO

O protagonista da série televisiva americana *The Vampire Diaries*, Damon Salvatore, possui um complexo perfil e história. Este trabalho tem como objetivo principal analisar a criação e evolução emocional do personagem. Para isso, serão utilizados os conceitos teóricos das funções dramáticas dos Arquétipos e das doze etapas da Jornada do Herói apresentados por Vogler (2015), que adaptou os conceitos antigos de Jung (1919) e Campbell (1949) para histórias fictícias contemporâneas. A junção desses conceitos e por meio da análise de conteúdo qualitativa será demonstrado a Jornada Anti-Heróica e como ela foi aplicada no desenvolvimento emocional do personagem em uma narrativa de série e identificar que, pela busca de seus desejos, esta o fez tornar-se um anti-herói e superar suas falhas.

Palavras-chave: The Vampire Diaries. Personagem. Jornada do Herói. Arquétipos. Narrativa.

ABSTRACT

The protagonist of the American television show *The Vampire Diaries*, Damon Salvatore, has a complex profile and history. The main objective of this work is to analyze the creation and evolution of the character in the emotional sphere. For this, it will be use the theoretical concepts of the dramatic functions of the Archetypes and the twelve stages of the Hero's Journey presented by Vogler (2015), who has adapted the ancient concepts of Jung (1919) and Campbell (1949) into a contemporary fiction stories. The combination of these concepts and through qualitative content analysis will demonstrate the Anti-heroic Journey and how it was applied in the character's emotional development in a series narrative and identify that by the pursuit of his desires, this made him become an anti-hero and overcome his failures.

Key-words: The Vampire Diaries. Character. Hero's Journey. Archetypes. Narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jornada do Herói como losango.....	29
Figura 2 - Damon sendo queimado pelo pai.....	55
Figura 3 - A primeira culpa.....	56
Figura 4 - O companheirismo de Damon e Stefan.....	57
Figura 5 - Damon é apresentado ao vampirismo.....	58
Figura 6 - Está apto a tornar-se um vampiro.....	59
Figura 7 - Damon não quer se tornar vampiro.....	61
Figura 8 - O anti-mentor incentiva Damon a se transformar.....	61
Figura 9 - É forçado a se tornar vampiro.....	62
Figura 10 - O incentivo para se tornar perverso.....	64
Figura 11 - Humanidade desligada.....	66
Figura 12 - O vilão da série.....	67
Figura 13 - Damon é emotivo por Elena.....	68
Figura 14 - A colheita de informações.....	69
Figura 15 - Seus atos ameaçam sua vida.....	70
Figura 16 - A traição de seus aliados.....	71
Figura 17 - A desilusão.....	73
Figura 18 - O coração partido.....	74
Figura 19 - Damon não é amado.....	75
Figura 20 - A confissão de seus sentimentos.....	77
Figura 21 - Damon demonstra se importar.....	79
Figura 22 - Damon sente falta de ser humano.....	80
Figura 23 - A possível morte de Damon.....	81
Figura 24 - Damon se transforma positivamente.....	83
Figura 25 - Damon é amado por Elena.....	85
Figura 26 - Elena ama Damon mesmo com suas falhas.....	85
Figura 27 - O sacrifício heróico de Damon.....	87
Figura 28 - Aceita voltar ao Mundo Comum.....	89
Figura 29 - A dor e a culpa consomem Damon.....	93
Figura 30 - Damon obtém amor e paz.....	96

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 PERSONAGEM ARQUÉTIPO	14
1.1 Personagem	14
1.2 Os Arquétipos de Vogler	16
1.2.1 Funções Dramáticas	17
1.3 Anti-Herói	23
2 JORNADA DO ANTI-HERÓI	25
2.1 Jornada do Herói	25
2.1.1 Mundo Comum	29
2.1.2 Chamado à Aventura	30
2.1.3 Recusa ao Chamado	32
2.1.4 Encontro com o Mentor	33
2.1.5 Travessia do Primeiro Limiar	34
2.1.6 Provas, Aliados e Inimigos	34
2.1.7 Aproximação da Caverna Secreta	35
2.1.8 Provação	37
2.1.9 Recompensa	38
2.1.10 O Caminho de Volta	40
2.1.11 Ressureição	41
2.1.12 Retorno com o Elixir	42
2.2 A Jornada Anti-Heróica	44
3 AS SÉRIES	46
3.1 A Jornada do Anti-Herói nas Séries	47
3.2 A Série <i>The Vampire Diaries</i>	48
4 A JORNADA DE DAMON SALVATORE	52
4.1 As Etapas de sua Jornada Interna	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS	99

INTRODUÇÃO

Os produtores americanos Julie Plec e Kevin Williamson tinham receio de criar uma nova história sobre vampiros que se tornasse clichê. Quando decidiram transformar a saga de livros *Diários do Vampiro* (1991) de L. J. Smith em um trabalho audiovisual, em 2009, sabiam que tinham um grande desafio para conquistar um público acostumado com os vampiros da trilogia *Crepúsculo* (2008). Perceberam então, que eram universos diferentes, *Diários do Vampiro* possuía mais ação, terror e drama e não apenas romance. Desse modo, viram a oportunidade de conquistar não só os fãs de *Crepúsculo*, mas também os dos vampiros violentos, como os de *Blade* (1998).

Consequentemente, surgiu a série televisiva *The Vampire Diaries*, traduzido para o português como *Diários de um Vampiro*. Foi transmitida pelo canal *The CW* nos Estados Unidos, do dia 10 de setembro de 2009 a 10 de março de 2017. Possui oito temporadas com episódios de 40 minutos de duração que ajudaram a desenvolver as histórias da humana Elena Gilbert e dos irmãos vampiros Damon e Stefan Salvatore. Os receios dos produtores foram superados já na primeira temporada da série, obtiveram o episódio de lançamento com a maior audiência das séries da *The CW* desde 2006, com 4,91 milhões de espectadores¹.

Esse sucesso foi prolongado por mais oito anos, durante os 171 episódios, mesmo que os produtores imaginassem encerrá-la ao 100º². Foram mais de cem nomeações em premiações e mais de 30 prêmios conquistados, além de fãs que ajudaram no crescimento da série. Das 101 nomeações, trinta e cinco são do ator Ian Somerhalder pelo personagem Damon Salvatore, sendo ele e Nina Dobrev (Elena Gilbert) os atores que mais obtiveram prêmios.

A maioria desses 35 prêmios foram ganhos pelo voto do público, provando assim, como estes apoiam e foram conquistados pelo personagem. Quando

¹ Dados informados pela emissora *The CW* em 2009 após o lançamento da série. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20090913010336/http://tvbythenumbers.com/2009/09/11/vampire-diaries-sets-record-as-the-cw%E2%80%99s-most-watched-series-premiere-ever/26872>>. Acesso em: 20 mai 2019.

² Informação retirada da entrevista concedida por Julie Plec e Kevin Williamson em 2010 para o site *Deadline*. Tradução da autora. Disponível em: <<https://deadline.com/2010/04/fang-tv-showrunners-kevin-williamson-julie-plec-35472/>>. Acesso em: 20 mai 2019.

identificado que Damon começou a série como vilão, é difícil entender o porquê de ele ter se tornado o personagem favorito por meio de suas atitudes anti-éticas e hediondas.

O enredo da série tem como personagem Damon Salvatore, que nasceu em 1839 e aos 25 anos se transformou em vampiro e permaneceu com essa idade e aparência. Mesmo que não tenha envelhecido, seu amadurecimento é evidente ao longo de mais de 165 anos, obtendo a maior evolução de personagem na série, começando-a como vilão, tornando-se um anti-herói e a finaliza como herói. Esse crescimento é apresentado por uma complexidade de comportamentos, emoções e ações dele que confundem não só o público como também os outros personagens da narrativa e gera conflitos a todo momento.

O protagonista expressa falhas que o fazem ferir pessoas e cometer atos de impulsividade sem se importar com as consequências, mas suas qualidades também são marcantes, mostrando ser vulnerável e apto a se sacrificar pelas pessoas que ama. Essa dualidade faz parte do perfil do anti-herói.

Este trabalho tem como objetivo principal entender como este perfil é criado e como Damon o obteve, ao descrever como ocorreu a construção e o desenvolvimento emocional. As ações duais do protagonista são baseadas em emoções positivas e negativas e, conseqüentemente, como objetivo secundário, pretende-se explicar como isso o fez obter o favoritismo do público.

Para isso, o principal autor a ser utilizado neste trabalho será o escritor americano Christopher Vogler (2015, 3. ed.), por trazer os conceitos antigos de Arquétipos e Jornada do Herói para a contemporaneidade, integrando-os de modo que possam ser aplicados de forma eficaz em histórias míticas, como a de *The Vampire Diaries*.

Esses dois estudos teóricos, Arquétipos e Jornada do Herói, são originalmente de Carl G. Jung (1919) e Joseph Campbell (1949) e servem de guia para escritores, produtores e roteiristas por poderem ser aplicados em histórias, independentemente do gênero, obtendo desempenho narrativo à obra. Vogler explica que “Todas as histórias consistem em poucos elementos estruturais comuns, conhecidos coletivamente como a Jornada do Herói” (2015, p. 31). Desse modo, o escritor conseguiu reunir os conceitos de Arquétipos e Jornada do Herói para criar

perfis de personagens identificáveis pelo público e jornadas que os desenvolverão ao passar por conflitos internos e externos:

Boas histórias trazem ao menos duas jornadas, uma externa e uma interna: uma jornada externa, na qual o herói tenta fazer ou conquistar algo difícil, e uma interna, na qual o herói enfrenta uma crise do espírito ou prova de personagem que leva à transformação (VOGLER, 2015, p. 376).

O uso dos Arquétipos e Jornada do Herói para a conquista do público não será o foco principal do trabalho, mas sim, do uso destas. É essencial entender que esses padrões foram criados e guiados por meio de características possíveis de serem identificadas por qualquer ser humano, o que automaticamente gerará identificação entre personagem/história e público. Desse modo, o trabalho, como objetivo secundário, reforçará a importância da diversificação do padrão dos conceitos para que a conquista do público aconteça:

A medida principal de sucesso ou excelência de uma história não é seu cumprimento de padrões estabelecidos, mas sua popularidade e seu efeito duradouro no público. [...] Uma história pode romper com todas as “regras” e, ainda assim, tocar emoções humanas universais. As pessoas amam ver convenções familiares e expectativas desafiadas com criatividade (VOGLER, 2015, p. 302).

A partir da metodologia da análise de conteúdo, o trabalho abordará as duas teorias mencionadas acima para aplicá-las na complexa jornada emocional e anti-heróica de Damon Salvatore, o que gerou seu perfil, evolução e sucesso por meio da identificação com o público, que, inclusive, interferiu em sua Jornada.

A utilização da análise de conteúdo qualitativa servirá para estudar a teoria e interpretar o enredo da série e assim gerar a descrição de como foi construída a narrativa do personagem. Esse tipo de análise, apresentado por Laldas e Bhaskaran (2008), descreve como um estudo baseado no conceito teórico para a análise de significados, contextos e intenções possíveis de serem identificados e interpretados em um conteúdo verbal ou não-verbal. A análise qualitativa é baseada na observação e interpretação, apresentando múltiplos significados (GRANEHEIM; LUNDMAN, 2003), por esse motivo é essencial o estudo de uma teoria para que a análise obtenha um caminho menos subjetivo.

A metodologia será aplicada analisando o conteúdo da série, não apenas na interpretação da imagem, mas também no texto. Para isso, todos os 171 episódios serão assistidos, para que cenas específicas, que se encaixem com a teoria e as demonstrem de forma efetiva, sejam escolhidas e descritas detalhadamente no trabalho e assim comprove a parte teórica.

A partir disso, o trabalho será dividido em duas partes, sendo a primeira a teoria de base e a segunda o objeto de estudo integrado à análise, esta criada a partir da interpretação dos conceitos da teoria com base no conteúdo da série *The Vampire Diaries*. No segundo capítulo, serão demonstrados conceitos utilizados no trabalho como narrativa, roteiro e personagem, com base nos autores Campos (2010) e Field (2001). Enfim, mostrar como as funções dos arquétipos são importantes para a criação de um perfil de personagem, a partir das reflexões de Vogler (2015), e como a partir destes, são criadas as características de personalidade e comportamento do anti-herói.

O terceiro descreve detalhadamente as doze etapas da Jornada do Herói com base no livro *Jornada do Escritor* (VOGLER, 2015, 3. ed.), para que, junto ao perfil do anti-herói, constituam a sua Jornada. O quarto capítulo aborda sobre o surgimento das séries, sua estrutura narrativa e como esta contribui para a aplicação da Jornada Anti-Heróica, aclarado por Newman (2006), Vogler (2015), Martin (2014) e García (2016). Por conseguinte, serão apresentadas informações importantes sobre a série *The Vampire Diaries* e seu enredo.

A análise será demonstrada no quinto e último capítulo que busca aplicar os Arquétipos e a Jornada do Herói para interpretar a criação do perfil e história de Damon Salvatore ao longo do que é transmitido na série *The Vampire Diaries*. Será demonstrado como as funções dramáticas dos arquétipos influenciam na construção das etapas de sua Jornada do Herói e por que ela é denominada como Jornada do Anti-Herói. Esta será apresentada de forma diferente da cronologia da série para que seja melhor visualizada e compreendida, por meio do crescimento do protagonista e não do roteiro.

É pertinente, academicamente, entender estes conceitos para analisar como seus padrões podem ser modificados e como os conceitos teóricos abordados são aplicados na composição e desenvolvimento do anti-herói. A importância e

justificativa do trabalho se dá na compreensão da publicidade junto à psicologia e como isso pode trazer novos caminhos a serem seguidos para conquistar o público e inovar padrões de sucesso no meio audiovisual e novas formas de conteúdo.

1 PERSONAGEM ARQUÉTIPO

1.1 Personagem

Perceber e organizar a estrutura de um acontecimento é essencial para transmiti-lo a terceiros. Essa ação é conhecida como narrativa, que é a percepção, interpretação, seleção e organização de elementos em uma história (CAMPOS, 2010). A partir da arte de narrar, a dramatização surgiu em forma de livros, novelas, filmes, quadrinhos, séries e seriados para entreter pessoas.

Segundo Field (2001), o roteiro é uma narração contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. Serve como base para a junção das partes de uma narrativa, como ações, personagens, cenas, sequências, atos, músicas, cortes, foco e episódios. Essa forma do roteiro é capaz de sustentar o enredo da história de um protagonista (personagem principal) que vive uma ação e dar origem a obras fictícias.

“O personagem é o fundamento essencial de um roteiro” (FIELD, 2001, p. 27). A história é o processo que forma o personagem, já que este representa pessoas e emoções. Para o roteirista Flávio de Campos (2010, p. 99), “personagem é a representação de pessoas e conceitos reais na forma de uma pessoa ficcional”.

Esses personagens são construídos a partir de traços como nome, sexo, idade, aparência, gestos, expressões, comportamentos, relações, ações e sentimentos. O conjunto desses traços formam o seu perfil que dita os pontos de foco que ele deverá receber e como ele irá se relacionar com os acontecimentos e com outros participantes da narrativa.

A partir da formação desses perfis, o criador de uma história justificará as ações de seu personagem ao longo desta, e criará um roteiro com base nesses traços, experiências e interações com os outros e com ele mesmo. A demonstração correta dessa forma irá proporcionar ao espectador a chance de compreender e ter empatia pelo protagonista.

Essa identificação acontece pela representação de como os personagens adquirem o seu perfil, assim como uma pessoa real. Conforme Alex Moletta (2009), o público, ao assistir a uma obra, vive o drama, comédia, tragédia, o sentimento da

dor ou da alegria sem realmente passar pelas experiências que o personagem apresenta.

Este pode expor diferentes traços de personalidade ou apenas um. Os personagens que possuem mais de um traço são classificados como redondos, e costumam surpreender de forma convincente por apresentarem várias personalidades, como descrito por Campos (2010) . Os que possuem um ou dois traços são chamados de rasos, e costumam ser estereotipados, não surpreende o espectador.

Existem diversas técnicas que auxiliam na criação de um personagem, como os arquétipos, que do grego significam “os modelos dos seres”. O conceito da palavra surgiu em 1919 pelo psicanalista suíço Carl Gustav Jung, que definiu os arquétipos como a junção das experiências e influências culturais e históricas dos ancestrais humanos que ficaram armazenadas no inconsciente coletivo. Esses padrões movem ações e emoções humanas, como fala, comportamento e pensamento.

Segundo a psicóloga Lilian Wurzba (2016), os arquétipos são um padrão de comportamento herdado e que será atualizado pelas vivências humanas, ou seja, como um instinto que indica o que uma pessoa deveria fazer, não o que ela irá fazer. Um exemplo é a figura do pai e da mãe que todo ser humano possui, e com isso é criado no inconsciente compartilhado por todos um conceito universal do que eles representam³.

Utilizar os padrões arquetípicos para criar um personagem é de grande auxílio a um roteirista não só para traçar o seu perfil, mas também para saber como gerar uma identificação com o público. Para Christopher Vogler (2015, p. 64), “é impossível contar histórias sem arquétipos”.

Estes são parte essencial para a construção de um personagem e em como expressar sua função narrativa. Todo escritor deve saber a função dos arquétipos “para criar experiências dramáticas que sejam reconhecíveis a todos” (VOGLER, 2015, p. 62).

³ Aula realizada por meio de vídeo e publicado na plataforma *Youtube* pelo canal Casa do Saber. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9D9aih12fYM>>. Acesso em: 25 abr 2019.

Mitos antigos e obras modernas utilizam arquétipos para guiar suas narrativas. A partir disso, surgiu um padrão de personagens arquetípicos que se tornaram clássicos nas histórias fictícias, como os identificados pelo roteirista Christopher Vogler.

1.2 Os Arquétipos de Vogler

Os arquétipos clássicos dos contos míticos são a personificação de várias qualidades humanas. Possuem funções flexíveis nas histórias e ajudam os personagens a serem mais realistas e verdadeiros, o que contribui na compreensão e empatia do público. Para Vogler (2015), toda boa obra fictícia reflete uma história real humana e para isso é essencial atribuir aos protagonistas jornadas em que eles irão incorporar e aprimorar sua personalidade.

As produções literárias começaram a apresentar arquétipos fundamentais para a evolução da narrativa. Eles desempenham funções que irão dar curso à história e expressam energias que contribuirão para o aprendizado e conhecimento de outros personagens. Vogler (2015) explica que os arquétipos são como máscaras que poderiam ser retiradas e modificadas a qualquer momento para ajudar na construção do enredo e até mesmo na liberdade criativa do escritor.

O protagonista precisa de personagens que influenciam sua jornada. Enquanto avança na história, ele encontra várias faces da personalidade dos seus aliados e inimigos que contribuem com o seu aprendizado e a manifestação da variedade de arquétipos. Um personagem torna-se muito mais eficiente no roteiro quando ele tem mais de um perfil a manifestar.

Essa necessidade de evolução de um protagonista gerou arquétipos clássicos como o herói, mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado e pícaro. “Estes são padrões básicos, a partir dos quais outros são modelados para atender às necessidades de histórias e gêneros específicos” (VOGLER, 2015, p. 65).

A utilização desses oito arquétipos nas narrativas tornou-se comum por apresentarem maneiras de entender as funções que um personagem está desempenhando em um determinado momento da história. Isso é essencial para os

escritores livrar os personagens de estereótipos e dar profundidade psicológica a eles.

Vogler (2015) conseguiu identificar as funções dramáticas que esses oito arquétipos são capazes de apresentar ao longo da narrativa. Essas funções são baseadas nos tipos psicológicos que os arquétipos representam na mente de cada ser humano, como o ego, a consciência, a necessidade de mudança, defeitos, desejos, qualidades, falhas e traços rejeitados. Isso mostra a variedade de perfis que um arquétipo pode demonstrar e tornar uma história única, o que contribui na identificação entre personagem e público.

A explicação desse reconhecimento está no inconsciente coletivo, em que todos compartilham padrões de comportamento e emoções. O espectador se identifica com os personagens que manifestam um ou mais dos oito arquétipos por eles expressarem tudo o que vivenciam ou querem vivenciar.

Essas funções psicológicas representadas pelos arquétipos foram essenciais para criar as funções dramáticas a serem aplicadas no perfil do personagem.

1.2.1 Funções Dramáticas

Os arquétipos são determinantes para guiar o curso de uma narrativa. O relacionamento dos personagens, suas emoções e comportamento são importantes para identificar sua posição na história. As funções dramáticas dão oportunidade ao escritor de criar obras únicas e gerar identificação com o público, por mostrar as diversas formas como os oito arquétipos podem ser aplicados.

Um único arquétipo pode transmitir diferentes funções e um personagem pode expressar mais de um tipo de arquétipo ao longo de sua jornada. Isso dá liberdade criativa ao escritor e a chance de conquistar pessoas com diversos gostos e opiniões. Saber aplicar corretamente as funções dramáticas ao longo de uma história é o caminho mais eficiente para fugir do clichê. Há muitas possibilidades criativas para cada arquétipo e todos eles são importantes em um roteiro fictício.

O **herói** tem a função de aprender e amadurecer durante a história, ele enfrenta desafios que o ajudam a crescer no lado físico e psicológico. Assim,

convida o espectador a identificar-se com ele a, enxergar a história por meio de suas experiências. Segundo Vogler (2015):

Heróis têm qualidades com que todos podemos nos identificar e nas quais nos reconhecemos. São estimulados por impulsos universais que todos podemos entender: o desejo de ser amado, compreendido e bem-sucedido, de sobreviver, de ser livre, de se vingar, de consertar erros e injustiças ou de buscar a autoexpressão (VOGLER, 2015, p. 68).

Os heróis das obras míticas representam histórias possíveis de se identificar. Eles devem apresentar vários traços de personalidade, emoções e conflitos atrativos ao público para que esses desejem acompanhar a sua jornada.

O público deve reconhecer que o herói é seu semelhante e, para isso, é essencial a representação de polaridade em sua personalidade. Os conflitos entre certo e errado, bem e mal estão presentes em todo ser humano e chamam a atenção do espectador. “Um herói é alguém que está disposto a sacrificar as próprias necessidades em favor dos outros” (VOGLER, 2015, p. 67), isso não significa que o herói deva ser sempre bondoso e solidário, “ele não precisa nem ser agradável, mas é obrigatório que seja relacionável” (*Ibid.*, p. 142).

A compreensão e a empatia em relação ao personagem é essencial para criar afinidade e interesse entre público e protagonista. A forma de criar essa identificação acontece pela atribuição de problemas internos e externos ao herói. Além dos problemas externos que surgem em sua jornada para provar sua força, inteligência e crescimento físico, os problemas internos são capazes de mostrar seu amadurecimento e aprendizado psicológico. Uma falha na personalidade, um dilema moral, humilhações, rejeições, abandonos e fracassos passados são instigantes para o público. “Os personagens sem desafios internos parecem insípidos e não são envolventes, por mais heróicos que sejam seus atos.” (VOGLER, 2015, p. 140).

Essas questões internas geram uma variedade de protagonistas com diversos pontos positivos e negativos em sua personalidade. Alguns dos apresentados por Vogler (2015) são os heróis voluntários, dispostos a qualquer tipo de aventura, que aceitam os desafios sem hesitar. Mas há também os heróis a contragosto, que

possuem diversas dúvidas e hesitações, além das inseguranças e medos que os impedem de prosseguir a jornada.

Os heróis que possuem traços negativos, como um perfil maléfico, trágico ou solitário, são conhecidos como **anti-heróis** que, mesmo vistos como vilões, ainda ganham a simpatia do público. Os gregários, ao contrário, possuem uma relação forte com sua sociedade e sua história é baseada na tristeza da separação do grupo.

Catalisadores, diferentemente dos outros, são os heróis que desde o início da história possuem uma personalidade formada e não apresentam transformações ao longo de sua jornada, mas motivam o aprendizado dos outros personagens. Vogler (2015) esclarece que esse tipo não é atraente, porque o que mais consiste um herói é aprender, por isso é ideal que ele passe por alguns momentos de crescimento durante a narrativa.

Ao determinar o tipo de herói que dará curso à obra, seus traços auxiliam no planejamento das ações que ele executará. Ele é o mais ativo e o que mais move a história adiante. É ele que deverá estar pronto para agir no momento crucial da jornada, e se preciso for, irá se sacrificar ao abrir mão de algo ou alguém valioso para ele, até mesmo de sua vida, para um bem maior. Para Christopher Vogler (2015):

Os Heróis mais críveis são aqueles que vivenciam o sacrifício. Eles podem desistir de um amor ou de um amigo ao longo do caminho. Podem abrir mão de um vício estimado ou de uma excentricidade como preço de ingressar numa nova vida (VOGLER, 2015, p. 70-71).

Todo o roteiro será montado a partir das escolhas dos tipos de funções dramáticas possíveis ao herói, como as dos outros arquétipos que podem ser atribuídos a ele. E essas escolhas também podem influenciar nas funções dos outros personagens. O herói, por ser o protagonista da trama, influencia e recebe influência de todos os outros personagens. Estes também podem apresentar traços heróicos, porém, costumam desempenhar funções dramáticas dos outros sete arquétipos para que contribuam para o crescimento do herói.

Mentor é o arquétipo com maior importância na evolução do herói, ele possui funções que todo herói precisa para continuar sua jornada, como ensinar e treinar. O mentor também aprende com o herói, mas é ele que doa conhecimento ou objetos

que possam protegê-lo ou ajudá-lo em sua jornada. Assim, servem de inspiração, motivação, orientação e conscientização.

São personagens que possuem qualidades que o herói necessita, ou conhecimentos que o ajudam a consertar suas falhas, motivam-no a superar medos e transmitem informações importantes. Este arquétipo possui funções semelhantes ao **aliado**, e um único personagem pode apresentar os dois tipos. Assim como um mentor pode ser **sombra** ou **camaleão**, que servem como isca para atrair o herói para o perigo. Outro tipo é o **anti-mentor**, que guia o anti-herói para o caminho do crime e da destruição, ou planta dúvidas e desmotiva.

Um personagem pode demonstrar a função do mentor apenas em um determinado momento da jornada. Ou vários personagens podem expressar um tipo diferente de mentor e auxiliar o herói em diversos pontos, “são as atitudes de um personagem que determinarão qual arquétipo ele está manifestando no momento.” (VOGLER, 2015, p. 88).

Outros que influenciam positivamente o herói são os **arautos**, estes possuem a função de chamar o herói para enfrentar desafios que trarão mudanças significativas na história. Assim como o mentor, o arauto motiva o protagonista a perder suas inseguranças e iniciar uma aventura.

Os **aliados** são os companheiros e parceiros do herói, dão conselhos, alertas, lutam ao seu lado e contestam quando necessário. Vários personagens podem desempenhar a máscara do aliado e formar uma grande equipe para o herói. No conceito de Vogler (2015), é capaz de ser mais importante que o mentor, ao ajudar o protagonista a alcançar objetivos e o desafia a enxergar seu lado emocional e espiritual, tornando-o mais aberto e equilibrado:

Os aliados destacam-se no mundo moderno das narrativas. Na ficção, eles sugerem caminhos alternativos para a resolução de problemas e ajudam a lapidar a personalidade dos heróis, permitindo que expressem medo, humor ou ignorância, qualidades por vezes inapropriadas para o herói (VOGLER, 2015, p. 122).

Estes também vivem a história pela primeira vez junto ao herói, mas possuem a função de esclarecer situações e possíveis dúvidas do público. O **pícaro** também

traz uma função importante ao público, o alívio cômico, o que deixa a narrativa mais leve e concede equilíbrio aos momentos de tensão.

Ele tem a capacidade de incorporar o desejo de mudança e as energias cômicas. “Tensão, suspense e conflito não aliviados, podem ser emocionalmente exaustivos, e mesmo no drama mais pesado o interesse do público é revivido por momentos descontraídos.” (VOGLER, 2015, p. 126).

São importantes não só para entreter, mas para cumprir a necessidade de transformação dos personagens. Muitas vezes possuem função catalisadora, que afeta a vida dos outros, mas sem alterá-los. É mais eficaz quando está presente em um personagem que apresente mais de um tipo de arquétipo.

Os heróis picarescos são um exemplo de como os pícaros trazem diversão e sabedoria à história. Estes sempre escapam do perigo e de seus inimigos por sua esperteza cômica. Usam do sarcasmo e cinismo para enganar adversários e vencer oponentes, como os **guardiões do limiar** e a **sombra**. São capazes de sobreviver com sua inteligência até os oponentes mais fortes e poderosos.

Suas mudanças nas narrativas apenas podem ser fruto de suas confusões ou armações para se divertir. Ou podem raciocinar e transmitir informações importantes que mudarão o curso da história. As sombras que apresentam esse arquétipo podem transformar atitudes ruins em diversão.

O pícaro pode representar o ajudante do vilão da obra, assim como os **guardiões do limiar**, ameaças que possuem a função de impedir que o herói avance em sua jornada. Segundo Vogler (2015), os guardiões prejudicam e tentam derrotar o protagonista, mas ao serem compreendidos podem ser vencidos e até mesmo transformados em aliados. Desse modo, eles testam e desafiam o herói, mas não são considerados os vilões, que são o oposto dos heróis, como o arquétipo da **sombra**.

Os **vilões**, antagonistas e inimigos do herói são personificados pelo arquétipo da sombra, mas não necessariamente irão desempenhar esta função, eles podem apenas não ser heróicos e tentar destruir algo ou alguém. Eles se dedicam à morte, destruição e derrota do protagonista, sendo sua maior ameaça. Este arquétipo representa todo o lado negativo que é rejeitado pela sociedade. Para Vogler (2015, p. 111), “representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos,

desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa” ou pessoa. Por isso, precisam ser confrontados a ponto de trazer as qualidades à tona ou transformar energias negativas em positivas.

O autor explica que uma sombra pode ser uma força externa do próprio herói, uma personificação de tudo o que ele reprime e deve enfrentar:

Os vilões podem ser vistos como a Sombra do herói na forma humana. Não importa o quanto sejam estranhos os valores do vilão, de alguma forma eles são o reflexo obscuro dos desejos do Herói, amplificados e distorcidos. Os maiores medos que vêm à tona (VOGLER, 2015, p. 227).

Dessa forma, até mesmo um herói pode expressar esse arquétipo. Quando apresenta forças negativas como egoísmo, raiva, desejo de morte, vingança, egocentrismo e autodestruição ele expressa todo o seu lado obscuro, sua sombra interna.

As externas são os que desempenham o papel da sombra que desafiam e ameaçam a vida do protagonista, mas o confrontam a ponto de fazê-lo crescer. Devem ser banidos ou derrotados pelo herói, mas algumas vezes, podem sofrer mudanças em sua essência e apresentar atos heróicos, principalmente os que lutam bravamente por sua causa. Há aqueles que estão tão convencidos de que sua causa é justa que se tornam perigosos por não deixarem nada impedi-los de alcançá-la.

A humanização da sombra é um importante atrativo ao público, como a apresentação de traços de bondade, vulnerabilidade ou uma qualidade admirável. Em momentos de confronto, o vilão deixa de ser alguém que deveria morrer e passa a ser alguém que possui fraquezas, emoções e causas justificáveis, fatores de fácil identificação do espectador.

Um arquétipo que também é uma ameaça para o herói é o **camaleão**, que possui a função de trazer dúvida e suspense à história. Este é comum ser identificado em personagens que já possuem outros arquétipos em seu perfil. Podem ser fatais por sempre estarem disfarçados e enganar o herói. São capazes de atrair e confundir o protagonista ao o prejudicar e atrasar a jornada. Podem ser pares românticos, aliados, vilões e guardiões do limiar que se tornam atrativos para o público por mudar de aparência e humor facilmente.

Saber utilizar vários arquétipos em um único personagem é uma importante ferramenta para entreter o público e obter uma complexidade de conflitos na criação de uma história. Como mencionado acima, o anti-herói é um exemplo da junção de arquétipos.

1.3 Anti-Herói

Uma importante variação do arquétipo herói surgiu para entreter e conquistar o público ao fugir dos padrões de que este precisa ter apenas atos heróicos, bondade e altruísmo para ser considerado protagonista. Sua principal função é atrair o público por apresentar traços de personalidade comuns a todos, o que os torna reais e de fácil identificação. Esses traços são defeitos como fraquezas, vícios e atitudes anti-éticas que podem ser categorizadas como as funções do arquétipo da sombra.

Suas atitudes são negativas a ponto de serem confundidas com o vilão, mas o que os diferencia é que o anti-herói, em alguns momentos, pode apresentar comportamento heróico, porém por meio de ações contestáveis e maléficas. Portanto, acaba por apresentar a mistura das funções do herói e da sombra. Vogler (2015, p. 144) enfoca que “heróis perfeitos e imaculados não são muito interessantes, e dificilmente causam empatia” e que “um vilão galante, heróico em alguns momentos e horrível em outros, pode ser muito atraente” (VOGLER, 2015, p. 72).

Além de demonstrar os arquétipos do herói e da sombra, pode expressar outros que completem seu perfil. “[...] numa visão ideal, todo personagem bem-acabado deve manifestar um toque de cada arquétipo, pois os arquétipos são expressões das partes que formam uma personalidade completa.” (VOGLER, 2015, p. 72).

Há várias possibilidades e formas de criar situações que expliquem e justifiquem os defeitos de personalidade e atitudes erradas do anti-herói, mas identificar o tipo de anti-herói é o primeiro passo para criá-las. Vogler (2015) os classifica em: personagens que se comportam como herói, mas possuem muito ceticismo e qualidades tortuosas. Estes podem apresentar um passado sombrio,

serem heróis solitários que rejeitaram ou foram rejeitados pela sociedade, ou são rebeldes e a desprezam, mas ainda assim, lutam por um bem maior; outros são os heróis trágicos, personagens principais que podem não ser agradáveis e possuem ações hediondas por nunca superarem seus demônios internos, “eles são charmosos e têm qualidades admiráveis, mas sua imperfeição vence no final.” (VOGLER, 2015, p. 74).

Existe ainda os que apresentam a mistura das duas classificações, pois a base para se criar um anti-herói está nos desejos, necessidades e polarizações que eles possuem, e isto permite diversos caminhos a serem seguidos por eles. O desejo por obter algo ou alguém pode fazer com que o anti-herói se comprometa a conquistá-lo sem se importar com os meios e as consequências, ao ignorar regras e valores. As necessidades como saúde, felicidade, amor ou objetos como dinheiro ou algo de valor podem influenciá-lo a cometer atos ilícitos para obtê-los. E as polarizações que o fazem ficar dividido entre certo e errado, dever e amor, vingança e perdão, ou lealdade e ambição, são envolventes ao público e “criam potencial de contraste, desafio, conflito e aprendizado. [...] A polaridade numa história parece ser um motor que gera tensão e movimento nos personagens e um agito nas emoções do público.” (VOGLER, 2015, p. 394-395).

Após criar o perfil do anti-herói, as justificativas para suas atitudes podem ser criadas para comover e gerar afinidade entre protagonista e espectador. Eles apresentam feridas psíquicas profundas geradas por seu passado que marcam suas vulnerabilidades ou seu estado defensivo. Vogler (2015) explica que mesmo que o anti-herói seja abominável, o público consegue entender seus defeitos e começa a imaginar se comportando desta forma se compartilhasse do mesmo histórico, circunstâncias e motivações, assim cria uma grande empatia e começa a o defender.

Fica claro que é essencial mostrar os motivos pelos quais o anti-herói possui suas neuroses e defeitos, pois são estes que gerarão conflitos no intuito de iniciar uma Jornada para “curar um ferimento e restaurar uma parte faltante numa psique em pedaços.” (VOGLER, 2015, p. 146). Vogler (2015, p. 72) enfatiza que “o público ama assistir o herói lidar com problemas de personalidade e superá-los”.

2 JORNADA DO ANTI-HERÓI

2.1 Jornada do Herói

Ao atribuir arquétipos ao protagonista, ele precisa ser introduzido em uma jornada que o fará avançar na narrativa e evoluir como personagem. Essas jornadas tornaram-se um padrão em todas as histórias míticas, percebido e explicado por Joseph Campbell (1949), estudioso das mitologias culturais mundiais.

Em seu livro “O Herói de Mil Faces” (1995, 11. ed.), explica que todos os mitos contados pelas diversas culturas do mundo, independentemente da época ou do tipo de protagonista, são variações de uma única história e um único herói. Essa descoberta ficou conhecida como “monomito”, a ideia de que por trás de todas as mitologias, existe a mesma sequência de etapas e narrativa. Campbell, antes da metade do século XX, conseguiu reunir, estudar e organizar todas as etapas identificadas nas diversas mitologias exploradas por ele, e gerar um guia para escritores, produtores e roteiristas.

Esse guia foi nomeado como Jornada do Herói e explora os arquétipos apresentados por Carl G. Jung, ao dar caminhos eficientes para atrair o público e obter desempenho narrativo. Vogler (2015), explica que:

Essas histórias [mitológicas], verdadeiros mapas da psique, são modelos precisos das engrenagens da mente humana, psicologicamente válidos e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam eventos fantásticos, impossíveis ou irreais. Por essa razão, essas histórias têm força universal. Narrativas construídas segundo o modelo da Jornada do Herói contam com um apelo que pode ser sentido por todos, pois jorram de uma fonte universal do inconsciente compartilhado e refletem as preocupações universais (VOGLER, 2015, p. 43).

Os personagens apresentados e repetidos nos mitos mundiais são passados por meio do inconsciente coletivo entre gerações. Desse modo, as obras construídas a partir desse guia são psicologicamente previsíveis. O ser humano que ler as narrativas que seguem o modelo da Jornada do Herói poderá sentir e criar identificação com as tramas.

Os heróis como protagonistas “são símbolos em transformação da jornada que cada pessoa empreende na vida. Os estágios dessa progressão, os estágios naturais da vida e crescimento, compõem a Jornada do Herói.” (VOGLER, 2015, p. 77). Esta adapta, para o universo mítico e fictício, tudo o que o ser humano pode experimentar na realidade.

Em vista disso, os arquétipos são empregados na Jornada ao gerar formas de criar personalidade e vivências comuns aos personagens. O crescimento do personagem é a base principal da Jornada do Herói, nela ele se desenvolve e transforma gradualmente e concede a oportunidade do espectador entender e se envolver com sua história. Isso gera o arco do personagem, que é utilizado para que as mudanças aconteçam vinculadas aos estágios da Jornada do Herói, ao esclarecer as transições e desenvolver o lado físico e emocional dos personagens.

As etapas dão oportunidade para o escritor e roteirista reproduzirem todas as funções dramáticas e psicológicas dos arquétipos com criatividade e complexidade, guiando-os ao longo da Jornada. A utilização desta dá oportunidade a todos os gêneros de a empregarem em seu enredo, como aventuras, romances, dramas, comédias, terror e suspense.

A previsibilidade da fórmula da Jornada do Herói exige criatividade para que não gere histórias básicas e clichês. Ela deve ser “um ponto de referência e fonte de inspiração, não uma determinação ditatorial.” (VOGLER, 2015, p. 21). O modelo consiste em um herói ser chamado a uma aventura em que precisará enfrentar problemas externos e internos, ao passar por provações de vida ou morte e lidar com questões da mente, coração e espírito.

Em seu livro *A Jornada do Escritor* (2015, 3. ed.), Vogler transformou a Jornada de Campbell, que contém dezenove etapas, para três atos com doze etapas no total. Essa redução é vantajosa para obras contemporâneas por agrupar os estágios de conflito, aumentar o tempo dos pontos importantes e que dão emoção à história e reorganizar e encaixar etapas em outras para que façam mais sentido, mantendo a atenção do público por mais tempo.

A alteração também abre caminho para que a Jornada não seja física, podendo ser apenas emocional, sendo que as doze etapas roteiam estas funções emocionais, psicológicas e espirituais. Isso dá a chance de explorar ainda mais os

oito arquétipos definidos por Vogler, e a possibilidade de que múltiplas Jornadas e mais de um protagonista na obra sejam eficazes. O roteirista descreveu detalhadamente como cada etapa é construída, ao criar novas formas de se utilizar a Jornada e demonstrar que ela é um leque infinito de criatividade.

Vogler (2015) esclarece que de acordo com as necessidades do público e as convenções universais que se alteram a todo momento, o padrão não deve ser cumprido à risca, o que possibilita uma variação infinda de sua estrutura. Os valores básicos da Jornada são importantes para nortear o avanço de uma história. Não é vantajoso retirar etapas, mas alterações são importantes, como repetir, modificar e reorganizar. Dessa maneira, mapeou as suas doze etapas da Jornada do Herói:

Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde recebem o CHAMADO À AVENTURA. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas são incentivados por um MENTOR a CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde encontram PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS. APROXIMAM-SE DA CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar onde passam pela PROVAÇÃO. Tomam posse da RECOMPENSA e são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência. RETORNAM COM O ELIXIR, uma benção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum (VOGLER, 2015, 57-58).

A otimização realizada por Vogler descreve minuciosamente como cada etapa é constituída, não apenas ao dar exemplos e apresentar o que acontece nelas, mas explana as funções, como identificá-las, como cada uma pode ter diferentes tipos e formas de acontecer, quais dos oito arquétipos podem ser usados em cada estágio, como acontecem os três atos criados por ele e os vantajosos recursos de roteiro, como música, plano, foco e transições de cenas. Além disso, indica como cada etapa pode se modificar de acordo com as necessidades do roteiro e público.

Para ele, as doze etapas são sequenciais de forma circular e cronológica, podendo ser reiniciada. São divididas em: **(ATO 1)** 1- Mundo Comum; 2- Chamado à Aventura; 3- Recusa do Chamado; 4- Encontro com o Mentor; **(ATO 2)** 5- Travessia do Primeiro Limiar; 6- Provas, Aliados e Inimigos; 7- Aproximação da Caverna Secreta; 8- Provação; 9- Recompensa (Empunhando a Espada); **(ATO 3)** 10- O Caminho de Volta; 11- Ressurreição e; 12- Retorno com o Elixir. “[...] possuem início,

meio e fim próprios, cada um com o seu clímax individual (o ponto mais alto de tensão).” (VOGLER, 2015, p. 28).

Essa demonstração circular da Jornada do Herói gerou dúvida por determinar que o protagonista possuía apenas um objetivo a alcançar, que poderia ser mudado apenas quando a jornada acabasse. Vogler então, desenvolveu uma nova maneira de demonstrar a Jornada, ao excluir a forma circular e se torná-la um losango.

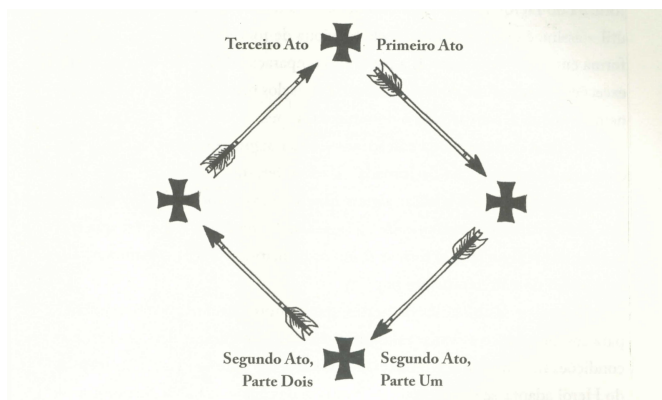
Dessa maneira, fica explícito que em cada ato o herói pode ser introduzido em uma nova aventura para conquistar um novo objetivo, ao percorrer diferentes metas ao longo de uma única Jornada. O que dá a chance de mudar a direção são os clímaxes de cada ato, as consequências de encerrar um objetivo pode gerar outro que se dará início no ato seguinte e muda o caminho a ser percorrido pelo herói.

Esses objetivos podem variar entre emocional e físico, e geral e secundários, o que dão emoção à história e oportunidade do escritor focar nas diferentes transformações, psicológicas e corporais, sofridas pelo protagonista. Vogler (2015) exemplifica:

O objetivo do Primeiro Ato do herói pode ser buscar o tesouro, mas depois de encontrar um amor em potencial ao cruzar o primeiro limiar, a meta talvez mude para a busca daquele amor. Se a provação no ponto intermediário trouxer o vilão capturando o herói e a amante, o objetivo no próximo movimento poderia se tornar a tentativa de fuga. E se o vilão assassinar a amante no Caminho de Volta, o novo objetivo do movimento final poderia ser a vingança (VOGLER, 2015, p. 28).

Na forma de losango a Jornada do Herói possui linhas retas, o que representa o limite de cada ato e as divisões de cada um demonstram como os objetivos do herói podem ter viradas drásticas e mudar totalmente o curso da história, assim como na figura abaixo:

Figura 1 - Jornada do Herói como losango



Fonte: VOGLER, 2015, p. 29.

Abaixo veremos a descrição de cada etapa de acordo com as explicações de Vogler (2015).

2.1.1 Mundo Comum

O primeiro estágio da Jornada, de acordo com a estrutura montada por Campbell (1995) e Vogler (2015), acontece no primeiro ato da obra. Geralmente, o Mundo Comum apresenta as primeiras cenas, é onde o herói irá aparecer pela primeira vez, sendo o momento principal para declarar o rumo que a história seguirá. Porém, as funções reais dessa etapa dão chance de usá-la de diversas formas, e causa curiosidade no público.

É o momento de mostrar nitidamente as diferenças entre o Mundo Comum e o Mundo Especial em que o herói irá ingressar, para que ele e os espectadores consigam sentir a grande mudança que ocorrerá. O histórico do protagonista é apresentado, assim como sua vida cotidiana, informações pertinentes de como ele é e se comporta. Sua educação, classe social, hábitos, experiência, comportamento, estado emocional, pontos fortes e fracos, problemas e todas as informações pertinentes para ambientar o público.

Os problemas apresentados nessa fase expõem o que moverá o herói para iniciar sua aventura, “os conflitos do herói já estão presentes no Mundo Comum, esperando serem deflagrados.” (VOGLER, 2015, p. 139). Esta etapa dá indícios de quais questões físicas e emocionais ele enfrentará no Mundo Especial e planta a

dúvida no público se ele realmente conseguirá superá-las. Expor a personalidade, as emoções, desejos, falhas e as fraquezas do herói nesse estágio envolve o espectador e motiva a continuar a história para saber como ele irá enfrentar essas questões.

De acordo com Vogler (2015), alguns escritores preferem exibir estas informações paulatinamente ou em momentos cruciais para destacar as diferenças de comportamento do herói no Mundo Comum e no Mundo Especial. Os segredos da história e do protagonista são expostos de forma lenta e dolorosa, o que motiva o público a entrar na obra e descobrir seu desenrolar por conta própria.

“Para que os leitores e espectadores que serão envolvidos na aventura se importem com o herói, é preciso que saibam de antemão exatamente o que está em jogo, o que o herói irá ganhar ou perder com essa aventura” (VOGLER, 2015, p. 146). Quais os desejos e necessidades de consertar falhas, faltas e problemas na vida do herói, ou de sua sociedade, farão com que ele deixe o seu Mundo Comum, o seu ponto calmo e sem riscos, para que enfrente uma aventura de vida ou morte no Mundo Especial? São questões que este estágio apresentarão ao leitor ou espectador.

2.1.2 Chamado à Aventura

Após apresentar o protagonista, a narrativa precisa entrar em movimento e é no Chamado à Aventura que isso acontece. Uma situação, inquietação ou mensageiro impulsionará o herói a iniciar uma aventura para que ele deixe o estado estagnado do Mundo Comum e comece uma jornada. É o momento crucial para esclarecer o objetivo do herói, o que ele precisa ou quer conquistar e instaurar as dúvidas se ele irá realmente conseguir.

Esse chamado pode acontecer de várias formas e será influenciado pelos diferentes tipos de personalidade do herói, como apresentado nas funções dramáticas deste Arquétipo. Assim, várias invocações podem ocorrer ao mesmo tempo, o que indica que o herói irá enfrentar várias jornadas como, por exemplo, além da aventura física, a do coração e espiritual.

No âmbito das emoções, o herói pode ser movido pelo desejo ou tentação de querer cobrir algo que lhe falta, uma falta de personalidade, de amor, felicidade, afeto, algo de valor sentimental ou objetos, como dinheiro. Tudo isso cria uma necessidade e desconforto no protagonista e o move a iniciar uma jornada mesmo que ele não entenda o real motivo.

As jornadas físicas podem ser motivadas por uma perda de algo valioso ou um ente querido, assim como por um grave acontecimento no grupo ou sociedade em que o herói vive, “uma situação instável surge na sociedade e alguém se voluntaria ou é escolhido para assumir a responsabilidade” (VOGLER, 2015, p. 159). O herói pode estar também cansado da sua vida estagnada, ou não concorda com a forma em que sua sociedade vive e algo o faz atingir o limite e ser colocado em uma jornada para mudar essa realidade.

Isto também demonstra como ele irá lidar com esse chamado, alguns heróis são relutantes e precisam receber diversos chamados até que não consigam mais evitar. Outros “não percebem que existe algo de errado no Mundo Comum e não vêem necessidade de mudança. Podem estar num estado de negação, vícios e mecanismos de defesa” (VOGLER, 2015, p. 156), e assim, precisam de um mensageiro, como o arquétipo do arauto, para avisar sobre a necessidade de mudança.

O arauto, assim como Chamado à Aventura, serve para pôr a história em movimento, ao convidar ou desafiar o herói a enfrentar uma aventura. Ele pode ser um mentor que o guiará à solução de um problema interno ou externo ou uma sombra que o atrai para um perigo. O protagonista, por ainda não saber distinguir quem é o seu aliado ou inimigo, pode ser enganado e aceitar o convite de um vilão disfarçado.

Muitas vezes o herói é empurrado à força para adentrar o Mundo Especial, como quando ele se encontra sem opções, não tem mais caminhos para lidar com a situação errada em que vive e não tem outra escolha a não ser embarcar na aventura. Ou quando não têm a chance de escolher ou se defender.

Outros heróis podem ser o contrário, são voluntários e não hesitam a ajudar seu grupo ou a aceitar chamados internos, quando percebem uma necessidade de transformação e amadurecimento íntimo. Vogler (2015), explica que esse tipo de

herói disposto é raro, porque a maioria precisa ser provocado ou forçado a entrar na aventura, alguns deles até entram em lutas internas ou externas para recusar esse chamado.

2.1.3 Recusa ao Chamado

O momento ideal para mostrar ao público como a aventura será arriscada e perigosa é na etapa da Recusa ao Chamado. Isto atrai a curiosidade para como a trama irá se desenrolar, porque indica que o protagonista irá enfrentar complicações que poderá colocar em risco sua vida e seu bem-estar. Mas além disso, este estágio é importante para que o herói obtenha compromisso com a jornada.

Ele apresentará relutância e medo em aceitar enfrentar o desconhecido, algo que ameaçará sua vida ou de quem ama, assim pensa em desistir da jornada, pelo menos temporariamente. Esta atitude é algo natural e pode acontecer por diferentes motivos como, por exemplo, experiências passadas do herói.

Negar a realidade ou não ter motivação para encarar a jornada também são formas de recusa. Assim como as desculpas, quando dizem que aceitariam a missão se não fossem por alguns obstáculos ou compromisso com algo. A presença de vários chamados pode criar uma recusa enquanto ele pondera sobre suas melhores jornadas e escolhas. Esses tipos de hesitação e negação são atrasos de uma aventura que é inevitável, mas é importante para que o herói analise a sua missão com cautela, definir seus objetivos e ações e ter confiança e coragem para arriscar tudo e aceitá-la.

Essa relutância entretém o público por mostrar como o herói é humano e possui medos e como será o processo para que ele os supere. Mesmo que essa etapa aconteça apenas em uma cena ela é importante até para os heróis voluntários, pois os fazem ponderar sobre suas escolhas e decidir se a jornada é positiva ou negativa. Ainda que eles não expressem relutância diante do chamado, outros personagens podem reconhecer o perigo e alertar o herói, e os espectadores, sobre os riscos. Vogler (2015, p. 179) alerta, “uma aventura assumida de forma despreocupada ou para escapar de alguma consequência desagradável pode se envolver em uma aventura mais profunda do espírito”.

O arquétipo de guardião do limiar pode surgir ao longo da jornada para testar o compromisso dos heróis ainda mais, principalmente destes que não tiveram medo ao aceitar a jornada. Mas para aqueles que apresentaram sua recusa, ela pode ser superada por alguma motivação maior, como a vida de alguém importante, o aumento dos riscos, a falta de tempo, ou até mesmo seu gosto inato por se aventurar ou obter a sensação de honra. Para os mais relutantes e medrosos, um mentor pode ser o que o incentivará a embarcar na jornada.

2.1.4 Encontro com o Mentor

O arquétipo do mentor é tão importante para o desenvolvimento de uma narrativa que a etapa do Encontro com o Mentor foi identificado como o ponto principal em que ele irá agir. Mesmo que ele possa aparecer em qualquer momento da história ou não ser um personagem fixo, neste estágio ele é crucial para incentivar e motivar o personagem principal a aceitar a sua Jornada.

A aparição dos mentores faz o roteiro avançar, prepara o herói para o início da jornada, sendo capaz de dar ensinamentos, treinamentos, orientação, motivação e encorajamento, sendo em forma de conselhos por sua sabedoria e experiências anteriores, como por objetos que ajudarão o herói a enfrentar sua aventura. “O Encontro com o Mentor é o estágio da Jornada em que o herói recebe os suprimentos, o conhecimento e a confiança indispensáveis para superar o medo e dar início à aventura.” (VOGLER, 2015, p. 173).

De acordo com o autor, o herói e o mentor possuem um relacionamento emocional que costuma agradar o público por este gostar de relações nas quais a sabedoria e a experiência são transmitidas de uma geração a outra, ou de uma pessoa sábia a uma insegura. Os mentores agem de forma a fortalecer a mente do herói, o ajuda a enfrentar sua provação com confiança, influenciam “principalmente na mente do herói, mudando sua consciência ou redirecionando sua vontade.” (VOGLER, 2015, p. 177).

Dessa forma, o mentor ajuda o protagonista a vencer o medo e embarcar de vez na sua aventura. “Contudo, o mentor só pode acompanhar o herói até certo

ponto. No fim, o herói deve enfrentar o desconhecido sozinho.” (VOGLER, 2015, p. 50).

2.1.5 Travessia do Primeiro Limiar

O segundo ato da narrativa se inicia no estágio da Travessia do Primeiro Limiar. O herói supera o medo e resolve agir, a ação começa e, muitas vezes, não pelos heróis terem aceitado os conselhos e presentes dos mentores, mas porque ele é desafiado, ou o seu compromisso com a jornada é cobrado por algo muito maior e perigoso, o que pode até mesmo mudar o curso da história ou sua intensidade.

A partir desta etapa o protagonista não tem como mudar suas escolhas e recusar o chamado, ele não pode voltar atrás. É o momento de marcar o contraste drástico entre o Mundo Comum e o Mundo Especial, isto demarca que a aventura realmente começou, “mesmo que o herói permaneça fisicamente em um só lugar a história inteira, existe movimento de mudança quando um novo território emocional é explorado.” (VOGLER, 2015, p. 194).

Vogler (2015, p. 189) explana que “a travessia do limiar efetiva pode ser um momento único ou uma passagem estendida de uma história”, por isso podem ocorrer muitos acontecimentos que marcam essa transição do Mundo Comum para a nova realidade do Mundo Especial, como a concentração de sentimentos e novas experiências que podem desorientar o herói, ou a aparição dos guardiões do limiar, que surgem para testar o herói e interferir em sua travessia.

O confronto destes é importante para que o herói reconheça quem são seus aliados e inimigos. O protagonista precisa se adaptar ao novo mundo para saber enfrentar o que for preciso.

2.1.6 Provas, Aliados e Inimigos

O herói precisa estar altamente preparado para enfrentar as questões mais importantes de sobrevivência de sua Jornada. Seu físico e emocional devem estar prontos, seu plano de ação deve ser construído, deve reconhecer com quem deverá lutar contra e receber todo o suporte necessário para que obtenha sucesso, além da

colheita de informações para a busca de seus objetivos. Para toda essa preparação acontecer, o estágio das Provas, Aliados e Inimigos é essencial e extenso.

O ajuste do herói no Mundo Especial, onde ele aprenderá todas as regras, questões especiais, e como viver em uma realidade diferente da que ele vivia, acontece por meio de provações. Elas não oferecem riscos fatais, mas o preparam física e mentalmente para as batalhas mais perigosas da história, o deixarão mais forte em todos os âmbitos, e podem ser uma continuação do treinamento do mentor, assim como as armadilhas e obstáculos que a sombra coloca para tentar impedir que o herói o encontre e confronte.

Esta etapa também esclarece informações importantes para o procedimento da Jornada e sobre os outros personagens, é onde eles são apresentados de maneira mais ampla, demonstra ao público seu papel na história e como eles agem, isto é essencial para que o herói reconheça seus aliados e inimigos. “[...] Isso também é um tipo de Prova para avaliar se o herói é bom em julgar os personagens.” (VOGLER, 2015, p. 195).

Ao cumprir as provações, o herói pode encontrar aliados que o ajudarão a cumprir outras provas ou com informações. Pode ocorrer a formação de uma equipe que ajudará e defenderá o herói ao percorrer a jornada junto a ele, cada um tendo sua função e habilidade especial. Algumas vezes, as provas podem testar a força deste grupo, e eles devem lutar para se manterem unidos, isto apresentará suas forças e falhas.

Os inimigos surgem para ameaçar e prejudicar o protagonista, sendo eles a sombra em si, os aliados dela, o pícaro, o guardião do limiar, o arauto e um rival, que não necessariamente é o vilão, mas está a todo momento aparecendo para competir com o herói e tentar derrotá-lo.

2.1.7 Aproximação da Caverna Secreta

A preparação do herói para confrontar o maior, e principal, perigo da história continua a acontecer na etapa da Aproximação da Caverna Secreta. É uma fase longa que prepara o herói para a batalha final, e nela ele enfrentará todos os obstáculos que o impedem a isto. Muitos heróis usam o momento da aproximação

para se planejar, familiarizar com o território inimigo, se armar e fortalecer a ele e ao seu grupo de aliados.

Assim como no ponto anterior, o herói poderá colher informações importantes e derrotar tudo que o impeça de prosseguir sua jornada, tendo cuidado para que isto não o faça perder o foco. Os guardiões do limiar podem surgir mais uma vez para dificultar sua passagem e é o momento crucial para o herói mostrar toda a sua força e habilidade, assim como o que aprendeu nas provas. Suas experiências são importantes e deverão ser apresentadas, porém, esta etapa também aborda o lado sentimental e a personalidade do herói para que ele esteja pronto não só fisicamente, mas emocionalmente também.

Vogler (2015) diz que quando a experiência não for mais uma chave para enfrentar os obstáculos, a criação de um laço emocional pode derrubar um guardião do limiar. Outro ponto sentimental que o herói deverá enfrentar é a aparição de uma figura que represente todos os hábitos e neuroses dele e que devem ser vencidos para fortalecer o seu emocional, assim como figuras parentais ou amores que não demonstram afeto ou aceitação para com o herói. São provas penosas que poderão desanima-lo, mas que mostrarão a sua disposição para o alcance do objetivo.

A personalidade do personagem principal começa a sofrer grandes alterações por este ser um estágio que propõe a oportunidade dos autores mudarem os arquétipos dos personagens e fazê-los desempenharem novas funções. As grandes pressões das provas, perdas e sofrimento que ela causa ajudam a transparecer novas qualidades nos personagens.

Em outro âmbito, é o último momento para ocorrerem cenas tranquilas e de alívio cômico antes da tensão da prova suprema, assim, o herói pode conhecer o seu par romântico ou um personagem em que criará um laço afetivo e influenciará sua jornada. Ou um isolamento do mesmo para que ele possa tomar consciência do perigo, se preparar e chegar à confiança necessária.

A Jornada do Herói em forma de losango mostra que neste momento pode-se iniciar o encontro com outro Mundo Especial, onde o protagonista terá que aprender novas regras e valores, o que dará um novo caminho e força para prosseguir com seus objetivos. Os heróis voluntários podem utilizar essa etapa para enfrentar o

problema de vez, os relutantes poderão tentar escapar, mas a verdade é que a partir desse ponto não há escapatória, ele precisa enfrentar sua maior provação.

2.1.8 Provação

A etapa da Provação é o momento de maior euforia para o público por ele enfrentar momentos de tensão, suspense, tristeza e medo junto ao personagem por não saber se ele conseguirá sobreviver e superar a provação suprema. Tudo o que aconteceu antes faz com que o público se compadeça do herói e experiencie o sofrimento junto a ele.

É o ponto principal da Jornada, tudo foi levado a este ponto e depois dele nada será o mesmo. Considerado como o momento da crise, coloca o protagonista e o espectador em altos níveis de drama e sofrimento, mas que são necessários para que o herói se recupere e enxergue a vida com mais amplitude, dando mais valor à ela e às pessoas ao seu redor, deixa de pensar apenas em si e se transforma para obter êxito na jornada, se importando com o bem coletivo.

Este sofrimento e drama são momentos intensos onde ele enfrenta um tipo de morte, seja no sentido real ou figurado. O herói finalmente tomará a forma heróica ao sacrificar algo para o alcance de seus objetivos, ele irá encarar seus maiores medos, como a morte, uma fobia, um rival ou até mesmo figuras autoritárias e temerosas ao herói. É o seu teste principal que o fará sofrer grandes consequências, como a perda de algum traço de personalidade, o ganho de uma nova emoção, a perda de alguém querido ou de algo precioso, até mesmo de sua vida. Independente de como ou de quem será a morte, o herói irá sofrer mudanças e transformações por conta dela, o que desencadeará grandes sentimentos.

Por meio de todo o aprendizado e auxílio que recebeu ao longo da aventura, o herói pode enganar a morte e sobreviver, ou ele não se deixa morrer por saber que deve estar vivo para estar com as pessoas que ama.

Porém, em muitas histórias o herói irá realmente vivenciar uma morte e desaparecerá da história por um tempo para que o público sinta a angústia de perdê-lo, irão lamentar e ter preocupação pelo personagem, assim, irão perceber a

grande conexão que tem com ele. A felicidade de o vê-lo renascer pode conquistar o coração do público e trazer o sucesso à obra.

O âmbito figurado da morte é o momento de o herói se estabilizar emocionalmente, e obter domínio sobre sua personalidade e sentimentos. Esta morte pode ocorrer pelo enfrentamento da sombra presente no interior do próprio herói, ele deve reconhecer suas fraquezas e maiores defeitos para que possa ir contra e transformar-se em alguém resistente e melhor. A crise também pode representar dores do coração, como a separação de um ente querido, uma traição, abandono que, junto à uma crise física, darão mais emoção e drama para a Provação.

Outros tipos de Provação Suprema podem ser quando o protagonista provoca a morte do vilão, ou quando ele se abre totalmente para um arquétipo do camaleão e decepciona, o que ameaça o desenvolvimento do herói.

2.1.9 Recompensa

O herói consegue vencer a morte e ressurgir, obtêm uma sensação de vitória. Após tanta angústia experienciada por ele e pelo público, ambos merecem um momento de calma e comemoração e isso é possível no estágio da Recompensa. É um momento de alívio onde terão tempo de descansar e analisar todos os eventos vivenciados. O herói e o espectador sentem nostalgia ao fazerem uma recapitulação da Jornada, expondo todos os sentimentos do herói quando ele relembra tudo o que passou e as pessoas que o ajudaram a driblar a morte.

Vogler (2015) fundamenta que essas cenas de reflexão e intimidade fazem com que o público conheça mais os personagens e crie uma conexão com eles, já que ambos viveram momentos de grande tensão. Esta identificação também acontece entre os personagens dentro da narrativa. A maior recompensa de sobreviver à morte são as percepções de uma nova vida que o herói adquire, ele ganha mais clareza e compreensão, enxerga as coisas e as pessoas de uma forma melhor, se reconcilia com quem tinha desavenças e deixa de ser egoísta ao se importar com o próximo.

Essa percepção traz transparência e faz com que o herói deixe de se iludir, isso acontece também internamente, o que dá a chance de se conhecer verdadeiramente, descobrir quem realmente é, perceber e se arrepender de erros que cometeu e escondeu. Assim, pode lamentar por quem é ou adquirir mais confiança em si mesmo, se ama mais e recebe paz. Ele também deixa de se iludir com outras pessoas, derrubando suas máscaras e descobrindo quem lhe enganava.

O protagonista se renova e os outros personagens conseguem perceber sua mudança, enxergam seu amadurecimento ou arrependimento, e que está mais forte emocionalmente e fisicamente, começam assim, a respeitá-lo e perdoá-lo por tudo de errado que tenha feito antes.

Em algumas histórias as descobertas sobre si mesmo podem ter efeito negativo no herói quando percebe que gosta da maldade que fazia, ou tendo ressentimento por ter sido obrigado a enfrentar a morte. Até mesmo quando a vitória lhe sobe à cabeça e o torna arrogante e convencido. Essas distorções o fazem superestimar sua sobrevivência e, conseqüentemente, deverá passar por novos perigos para que possa realmente aprender o valor da ressurreição.

Além da percepção sobre a vida, outras recompensas podem ser atribuídas ao herói para que este possa ser compensado por ter sobrevivido à crise. Como o reconhecimento da sociedade para com o seu ato heróico, uma celebração em que ele possa ser vangloriado e descansar, assim como ser merecedor de um cargo mais alto na sociedade, ou ainda, momentos de amor e felicidade com seu parceiro amoroso. A sua disposição ao sacrifício anterior lhe dão a chance de ser amado verdadeiramente e vivenciar um momento de alegria e paixão com aquele que ama.

A recompensa também pode ser um objeto, aquilo que o herói foi buscar em sua Jornada para salvar sua sociedade ou alguém como tesouros, segredos, pessoas e remédios. Muitas vezes, mesmo merecendo a recompensa, o herói não a recebe e para isso precisa usar a máscara de pícaro para roubar o que precisa para prosseguir, mesmo que isso o faça sofrer as conseqüências depois.

Vogler (2015) ilustra que a Recompensa faz o protagonista receber aquilo que foi buscar ou o que precisa para o seu crescimento emocional, pausando a narrativa para que se tranquilize e seja compensado, mas após isto, a história precisa voltar a se movimentar, para que não entedie o espectador.

2.1.10 O Caminho de Volta

O terceiro ato da narrativa e a crise final se iniciam no estágio do Caminho de Volta, onde a história entra em ação novamente e o herói sofrerá as consequências de ter vencido a provação suprema. Ao ser recompensado, ele começa a ponderar sobre voltar ao seu Mundo Comum, mas teme como irá conseguir sair do Mundo Especial e como viverá com as novas experiências adquiridas.

Novas tensões e provas serão colocadas no caminho do herói para que ele tome a decisão de fugir do Mundo Especial, comece outras aventuras ou se voluntarie a voltar ao Mundo que deixou. Pode ser motivado a sair do novo Mundo para que lembre que a sua jornada deve continuar e que seus objetivos devem ser cumpridos, isto pode acontecer por uma percepção do próprio personagem principal ou por fatores externos, como o surgimento de forças que querem vingança por terem sido derrotadas na Provação ou pelo o que foi roubado na Recompensa.

De acordo com Vogler (2015), independentemente do que motive o herói a seguir o caminho de saída do Mundo Especial, essa passagem do segundo ato para o terceiro é marcada por acontecimentos que direcionam a história para novos confrontos, ao mudar seus objetivos e os seus planos de ação. Em algumas obras este momento é ainda mais tenso que a Provação por um novo vilão surgir ou o antigo voltar para atacar com herói com mais força e sem piedade, e pode levar à morte ou sequestro de aliados ou de alguém importante para o protagonista.

As forças da sombra ressurgem para derrotar o personagem de vez, assim como no âmbito psicológico, onde todas as forças negativas, com as quais o herói lutou contra, e se transformou, podem ressurgir para dominá-lo novamente, e estas deverão ser derrotadas de modo que nunca mais voltem. A perseguição da sombra, externa ou interna, é tão perigosa que faz o herói querer fugir do Mundo Especial como forma de sobrevivência, deve abrir mão de algo valioso e fazer sacrifícios para que consiga escapar ileso da situação e atrasar a perseguição.

Outras exemplificações de Vogler (2015) mostram que a perseguição pode acontecer do protagonista para com o vilão que escapou na Provação ou para recuperar algo ou alguém que lhe foi roubado. Seja qual perseguição aconteça, elas são perigosas e mostram os riscos que o herói corre ao continuar no Mundo

Especial. Após uma série de esforços, riscos e sacrifícios, ele é obrigado a deixar este Mundo e tudo o que ele lhe ofereceu para sua sobrevivência e das pessoas com quem se importa. Alguns podem escolher manter o que obtiveram com essa aventura, mas temem não conseguir adaptar ao Mundo Comum.

2.1.11 Ressureição

Antes de conseguir deixar do Mundo Especial o personagem principal deve passar pelo clímax final da narrativa, enfrentar uma nova provação de morte que comprove que ele realmente está apto a voltar ao Mundo Comum. Isto acontece no ponto da Ressurreição, onde Vogler (2015) explica como o herói deve sofrer mais um renascimento:

Essa é uma espécie de exame final do herói, que precisa ser testado mais uma vez para garantir que tenha realmente aprendido as lições da Provação. [...] O herói, então, é transformado por esses ensejos de morte e renascimento e consegue voltar à vida comum renascido, como um novo ser e com novas perspectivas (VOGLER, 2015, p. 56).

É mais um estágio que emociona o público e o faz se compadecer com o herói. Este é capaz de criar uma nova personalidade ao juntar as qualidades que trouxe do Mundo Comum e todo o aprendizado e mudanças que obteve no Mundo Especial. É sua mudança principal, sua última chance de aprendizado e purificação para que seja aceito novamente no Mundo Comum ou esteja pronto para uma nova aventura.

Como a própria palavra explana, a etapa da Ressurreição dá ao protagonista a oportunidade de ressurgir, mas por consequência das grandes e perigosas provações, ele é uma nova pessoa, equilibrada, que aprendeu, que superou seus medos e falhas, perdoou e foi perdoado por tudo de ruim que teve que fazer para conseguir prosseguir sua Jornada e conquistar seus objetivos. Para provar que ele se tornou uma pessoa elevada emocionalmente e fisicamente, as provações o testam para também comprovar se manterá essas qualidades.

O espectador se questiona sobre o aprendizado do herói para confiar que ele realmente superou suas falhas e merece ser perdoado. Vogler (2015, p. 265) apresenta alguns questionamentos que podem surgir como “o herói foi sincero sobre a mudança? Vai retroceder, falhar e ser derrotado pelas neuroses ou por uma sombra no último instante?”. As provações que ocorrerão para responder essas perguntas desencadeiam grandes emoções e fazem o herói demonstrar para o público e para os outros personagens que está realmente mudado.

Esse teste de valores o coloca em uma posição em que deve escolher se enfrentará essas forças mais perigosas com o seu Eu anterior, falho, ou com a nova pessoa que se tornou. Estas forças trazem mais riscos e perdas, ameaçam não somente a vida do herói, mas por exemplo, a vida do mundo inteiro. Vogler (2015) diz que as apostas são mais altas e o público sente mais medo com o que irá acontecer, e assim, o protagonista deve provar toda sua capacidade heróica, proativa, forte, corajosa e decidida para derrotar essas forças.

É a oportunidade ideal para provar que ele é o verdadeiro herói da obra, ao sacrificar algo importante, como sua vida, um velho hábito ou crença, ou ao desistir de algo para o bem coletivo. Estes sacrifícios são acarretados por perigos físicos que tentam, pela última vez, derrotar o herói e assim, demonstram a mudança da mente, corpo e espírito do personagem.

O clímax é o ponto chave para desencadear todos os diversos sentimentos guardados pelo público, podem chorar, sorrir, lamentar e comemorar junto ao protagonista que pode passar por um único clímax ou vários que diferenciem suas mudanças de comportamento, personalidade e aparência. É algo tão perigoso e cheio de sacrifícios que muitos heróis, como os trágicos, morrem nesta etapa, mas os que ressurgem conseguirão encerrar sua jornada com êxito.

2.1.12 Retorno com o Elixir

A última etapa da Jornada do Herói, o Retorno com o Elixir, tem a função de apresentar o herói de volta ao seu Mundo Comum, mas como um novo ser, após ter superado tudo o que lhe faltava e conquistado tudo o que precisava. O elixir, assim como a morte no ponto da Provação, pode ter sentido real ou figurado, mas é algo

de extrema importância para que o protagonista possa voltar a viver em seu Mundo Comum.

Vogler (2015) diz que a Jornada em que um herói volta ao seu Mundo sem um elixir, tesouro ou lição do Mundo em que viveu sua aventura não tem sentido. “Retornar com o elixir significa implementar a mudança no cotidiano e usar as lições da aventura para curar os ferimentos.” (VOGLER, 2015, p. 284). O herói precisa de algo para provar que viveu uma aventura, algo que destaque as diferenças e transformações do Eu antigo para o Eu novo, e dá a oportunidade do público comparar o Mundo Comum que introduziu a história com o que a encerra, concede uma sensação de encerramento completo.

É importante encerrar a obra nesta etapa para que o público não sinta que falta algo a ser concluído, o que gera insatisfação. Resolver todas as questões secundárias e esclarecer qualquer problema que tenha faltado dá sensação de fechamento de um ciclo, que o vilão recebeu a punição que merecia e o herói foi recompensado.

Essa recompensa se assemelha com a nona etapa da Jornada, onde o personagem principal vivencia as consequências de sua ressurreição, como momentos de celebração, o encontro amoroso, enxergar o mundo mais claramente e a vingança. Isto dá à obra os últimos momentos de emoção, ao trazer surpresa ao público por mostrar o quanto a história avançou e mudou.

A maior recompensa é o elixir, que pode ser um tesouro, assim como amor, liberdade, conhecimentos, ou uma lição de vida, novas experiências e aprendizados, ou ainda no âmbito físico, um remédio, poção ou objeto valioso que pode salvar a sociedade.

Para Vogler (2015, p. 290), “os melhores elixires são aqueles que trazem maior consciência ao herói e ao público”, aquilo que faltava para o herói como sentimentos, paz, felicidade, sabedoria, sucesso, fama, poder e dinheiro, algo que altere não só o protagonista, mas todos ao seu redor.

Ações e comportamentos que o herói não conseguia ter no Mundo Comum, e agora consegue, são pontos importantes que mostram a mudança sofrida por ele. Independente se este voltará ao seu Mundo ou iniciará uma nova aventura, ele sente que está iniciando uma nova vida, diferente e com novas perspectivas por tudo o

que vivenciou. E se não retorna com um tipo de elixir, “o herói, ou qualquer pessoa, fica condenado a repetir as provações até a lição ser aprendida ou o elixir ser levado para casa e compartilhado” (VOGLER, 2015, p. 292).

Se um personagem não percebe os seus erros e não aprende com eles, e retorna ao o seu Eu antigo, ele então está fadado a retomar a Jornada com provações ainda maiores e piores, até que seja aprendida a lição.

Aqueles que obtiveram sucesso com a Jornada e foram compensados, se tornam um ser humano completo, ao ter responsabilidade social e grandes percepções e sentimentos da vida humana, poderão ter um final feliz e, como Vogler (2015) explica, ser projetados em um epílogo para mostrar como seu retorno com o elixir foi favorável para o seu crescimento e paz.

2.2 A Jornada Anti-Heróica

Vogler (2015) deixa claro que os heróis que possuem grandes falhas e feridas possuem uma Jornada diferenciada, ela é baseada na conquista pelo público e na forma de gerar identificação. Para isso, focará não nos problemas externos e sim nos problemas internos do personagem, nas necessidades, desejos e polarizações que criam o chamado à aventura.

“Cada um é herói da própria história” (VOGLER, 2015, p. 228), porque a palavra “herói” simboliza o personagem principal de uma obra, Vogler aclara que o arquétipo da Sombra também pode ter sua própria jornada heróica, uma história contada pelo seu ponto de vista. Mesmo que ele tenha atitudes erradas perante à sociedade, a Sombra não acredita que seja tão ruim assim, ela justifica seus atos e tem um objetivo a ser alcançado no decorrer de sua Jornada. Para o escritor e o público é interessante ver a sombra como protagonista para entender o porquê de se sentirem tão bem em revelar o seu lado obscuro.

Isso também se aplica aos anti-heróis, porém, seus atos heróicos e vulneráveis terão mais facilidade em gerar simpatia pelo espectador. Sua Jornada Heróica terá o objetivo de criar essa familiaridade com o público, por mostrar os motivos e justificativas para suas ações hediondas e o processo de transformação e superação das suas qualidades negativas.

Quase todas as cenas e estágios da Jornada mostrarão as fraquezas do anti-herói onde ele terá que confrontar todos os seus problemas e inseguranças, assim o público avalia o que faria se estivesse em seu lugar e é comovido, obtém empatia e compaixão para com o protagonista.

Esses impedimentos são maiores e perigosos quando se tratam de um anti-herói, pois suas ações maléficas e antiéticas geram consequências, como provações difíceis que o farão aprender, da pior maneira, lições importantes para sua evolução, elas “ensinam o herói a lição moral necessária, preencher uma peça faltante na personalidade do herói ou compreender o mundo.” (VOGLER, 2015, p. 383). Vogler ainda elucida que obstáculos perigosos e inesperados surgem para corrigir seus erros, ainda mais quando o anti-herói acredita que seu objetivo principal é vencer uma competição ou encontrar um tesouro e as provações lhe provam que na verdade ele deve se transformar moral ou emocionalmente.

Em contraponto, a simpatia e vulnerabilidade transmitida em alguns momentos pelo anti-herói influenciam uma transformação mais rápida e também ajudam o escritor a gerar identificação com o público. Vogler (2015) explica que:

O objetivo de uma boa narrativa é levar o público a desejar com o herói. Histórias fazem isso através do processo de “identificação” ao deixar o herói simpático, vítima de uma infelicidade ou de um erro compreensível de julgamento. Bons narradores convidam o público a se envolver com o destino dos personagens ao torná-los agradáveis ou lhes dar pulsões universais, desejos e fraquezas humanas (VOGLER, 2015, p. 383-384).

Ao entender os motivos do anti-herói, o espectador ou leitor deseja que ele vença, aprenda a lição, sobreviva e prospere e quando isso não acontece, ou demora a acontecer, ele se identifica ainda mais, por sentir compaixão e se frustrar junto ao personagem quando seus desejos não são atendidos ou suas necessidades não são supridas.

A conquista do público é essencial para o êxito da Jornada Anti-Heróica e não é difícil de alcançar quando se usa corretamente as funções dos arquétipos e foca no lado emocional. É algo que gera tanto sucesso que está presente em diversas histórias modernas, ao se adaptar e ser utilizada por todos aqueles que desejam criar uma narrativa que fuja do clichê.

3 AS SÉRIES

Seriados e séries são meios audiovisuais que possuem linhas do tempo extensas que dão oportunidade de aplicar a Jornada do Herói com mais conflitos, informações e cenas para que o espectador crie maior identificação com os personagens por conviver com sua jornada por mais tempo. Possuem conceitos semelhantes, mas suas diferenças são o que atraem o público.

Séries são compostas por um número determinado de episódios e temporadas interligados entre si, seguem uma linha do tempo linear que depende que o espectador o assista na ordem para compreender a história, assim como os filmes. Seriados geralmente possuem episódios com duração menor e não sem ligação entre si, assistir ao seriado fora da ordem não prejudica na compreensão da história. Não é generalizado o uso da Jornada do Herói nesses dois modelos, porém essa ainda pode ser utilizada por alguns roteiristas.

Contudo, com o crescimento da produção desse conteúdo, tornou-se um desafio inovar e manter a atenção dos espectadores ao longo das temporadas e dos recessos, muitas vezes longos, entre lançamentos de episódios e temporadas. Vogler (2015, p. 302) explica que “a amplitude de atenção do público mundial é menor atualmente e a sofisticação é maior do que antes”.

A partir disso, a televisão americana tem criado formas e estratégias novas de produção. Surgiram conceitos como *sitcom* (comédia das situações), *esemble show* (vários personagens são protagonistas)⁴ e *quality tv* (produções altas e com complexidade narrativa)⁵, que inovaram e trouxeram novos caminhos criativos para os roteiros de séries e seriados.

Newman (2006) relata que a combinação dos dois modelos também está se tornando comum. Séries e seriados podem desenvolver a trama dos personagens ao longo de cada temporada, mas, ao mesmo tempo, problemas são apresentados no início de cada episódio e resolvidos ao fim do mesmo. É uma forma de inovação que

⁴ STARLING, Cássio. *Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV*. São Paulo: Alameda, 2006.

⁵ KNOX, Simone. Muito boa qualidade, de fato: Shooting the Past e o caso das séries dramáticas de qualidade da televisão britânica na era da televisão britânica na era da televisão de qualidade americana. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vítor. *Discursos e práticas de qualidade na televisão*. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

gera diversos modelos de narrativa e mantém o público que não costuma ter assiduidade em assistir longos roteiros.

Para cativar um público assíduo e duradouro, as séries precisam focar em seus dramas, de modo que os episódios tenham uma ligação direta e um dê sustentação e força para o outro, assim como na Jornada do Herói. As temporadas devem ter progressividade e um clima que envolva os espectadores.

Em cada episódio é possível ter uma experiência dramatúrgica única que dê emoção à cena e sentido à história, porém, o que mantém o interesse do telespectador são as cenas que irão dar continuidade à narrativa em outro episódio, dando a sensação de curiosidade, a emoção de querer saber mais e a expectativa para o próximo episódio ou temporada.

3.1 A Jornada do Anti-Herói nas Séries

Vogler (2015) salienta que “as necessidades de uma história ditam sua estrutura. [...] A estrutura [da Jornada] também será influenciada pelo público, pelo tempo e pelo espaço que a história é contada.” (VOGLER, 2015, p. 302).

Desse modo, as séries são um dos meios audiovisuais mais interessantes que pode aplicar a Jornada Anti-Heróica, pois possuem tempo suficiente para criar um arco do personagem e uma Jornada que realmente explane e justifique as ações do anti-herói, ao contar sua história complexa, seu passado, motivações e dar detalhes profundos sobre sua transformação. Isto dá mais oportunidade do público criar uma identificação e realmente entender e se comover com o protagonista. Alberto García (2016) confirma ao dizer que a estrutura narrativa de uma série dá oportunidade de se aprofundar e criar complexidade nestes tipos de herói, por diversificar os seus motivos e dar espaço para mostrá-los.

Hoje existem várias séries de sucesso que apresentam esse tipo de protagonista, como os apresentados por Martin (2014), *Mad Men* (2007), *Breaking Bad* (2008), *Dexter* (2006), *The Wire* (2002) e *Game Of Thrones* (2011). O jornalista salienta que o público contesta as atitudes desses anti-heróis e entram em conflito interno quando percebem que estão simpatizando com eles, desse modo é

importante ter cenas que recapitulam a Jornada e demonstram motivos, para que o público possa ser lembrado das verdadeiras faces positivas do herói.

Essa recapitulação aconteceu diversas vezes na série *The Vampire Diaries* (2009) para criar o arco do personagem principal e anti-herói Damon Salvatore. Isto foi importante para entender o histórico e motivações do personagem, de modo que o público começou se compadecer com sua jornada e até mesmo interferir nela, como será mostrado adiante.

3.2 A Série *The Vampire Diaries*

A série televisiva *The Vampire Diaries*, traduzido para o português como *Diários de um Vampiro*, tem como produtoras a *Warner Bros. Television* e a *CBS Television Studios*. Foi criada nos Estados Unidos em 2009 e cancelada em 2017.

Baseada no livro *Diários do Vampiro* (1991) de L. J. Smith, dois irmãos vampiros se apaixonam por uma garota humana. Porém, personagens, conflitos narrativos e histórias secundárias foram totalmente modificadas para o sucesso da série, já que o universo sobrenatural do livro é considerado complexo para ser transformado em audiovisual.

Os personagens principais são Elena Gilbert, Stefan Salvatore e Damon Salvatore, interpretados por Nina Dobrev, Paul Wesley e Ian Somerhalder, respectivamente. O seriado é um drama sobrenatural que conta a história de Elena após a morte de seus pais em um trágico acidente de carro e a volta dos irmãos Stefan e Damon Salvatore à cidade de *Mystic Falls* na Virginia.

Mystic Falls é uma pequena cidade fictícia fundada por famílias ricas em 1860, aparenta ser calma com vários eventos e população pacata, mas esconde segredos místicos ao longo de sua história, como a presença de vampiros e outros seres sobrenaturais e a população humana, a maior da cidade, não possui conhecimento sobre a existência desses seres.

O seriado tem oito temporadas com uma média de 22 episódios cada uma. Ao longo de sua trajetória mostra os personagens lutando para salvar suas vidas ao descobrirem mistérios do mundo sobrenatural, se defender de vampiros, lobisomens,

bruxas, duplicatas, híbridos, sifões, caçadores, hereges e sereias, além do desenvolvimento do triângulo amoroso entre Elena, Stefan e Damon.

A série contém ação, aventura, fantasia, terror, romance e um drama que cativou uma legião de fãs por apresentar uma nova forma de histórias sobrenaturais sobre vampiros. Além de queimarem ao sol quando expostos, os vampiros da série apenas podem ser mortos por estacas de madeira no coração, ou ao arrancá-lo do corpo, assim como a cabeça. A erva verbena serve para enfraquecê-los e é muito usada para combatê-los por serem tóxicas, queimando sua pele.

Essas são formas já vistas em outras histórias sobre vampiros, mas em *The Vampire Diaries* estes possuem habilidades especiais para atrair vítimas, como a hipnose e o controle da mente humana, vampiresca ou animal. Apenas os vampiros que bebem sangue humano, o que os torna mais fortes e resistentes, podem desempenhar essas funções. Estes podem se tornar perigosos por não conseguirem controlar sua sede por sangue. Dessa forma, foram criados impedimentos para que não consigam suas vítimas tão facilmente, assim, são impedidos de entrar nas casas dos humanos sem serem convidados pelos dono e sua mordida não transforma humanos em vampiros.

Um humano se transforma em um vampiro apenas quando possuem o sangue vampiresco em seu organismo ao morrerem. Quando voltam à vida, precisam ingerir sangue humano para completar a transição, ou apenas aceitar a morte. O humano pode ingerir sangue de vampiro pela necessidade da cura, já que o sangue de um não cura apenas seus ferimentos, mas também os de humanos.

Quando transformados, todas as emoções humanas são elevadas e sentidas com mais intensidade. A raiva se torna ódio, o rancor se torna repulsa, a paixão, amor, a tristeza, depressão, e a culpa é tão intensa pela destruição que causam que pode fazer o vampiro desligar suas emoções. Essa opção existe a todos os vampiros para que não precisem mais sentir essas intensas emoções por uma eternidade, então perdem suas emoções humanas, por não sentir e nem se importar com algo ou alguém, tornando-se criaturas malignas e fatais.

Os que optam por preservar seu lado humano conseguem viver como um normalmente, possuem as mesmas necessidades básicas que um ser humano,

porém devem beber sangue para sobreviver e despojam das habilidades concedidas a eles.

Há outros seres sobrenaturais ao longo da série que geram grandes conflitos que entretêm o público. Por cada vez surgirem mais informações sobrenaturais e riscos, os personagens podem morrer e voltar a qualquer momento, o que dá emoção à história e faz o público se apegar aos personagens por temerem a vida deles. Isso acontece pela extensa lista de episódios que faz com que a série tenha que renovar conflitos a todo instante para não cansar o público.

A série possui três personagens principais com jornadas diferentes, mas que a todo momento se entrelaça, assim como no modelo *ensemble show*. Estes são Elena, Stefan e Damon, e os outros personagens fixos são Bonnie Bennett, Jeremy Gilbert, Caroline Forbes, Katherine Pierce, Alaric Saltzman, Matt Donovan e Tyler Lockwood, que de alguma forma sempre influenciam e geram conflitos nas jornadas dos três principais.

O triângulo amoroso formado pelos três protagonistas gera os maiores dramas e perigos da série e recebeu grande apoio do público. Os fãs começaram a escolher o casal favorito e, com isso, davam opiniões de como a narrativa deveria prosseguir para que este casal fosse escolhido como definitivo. Isso fez com que os produtores da série mudassem o final planejado por eles, ao fazer Elena Gilbert e Damon Salvatore terminarem juntos no último episódio, diferentemente da ideia original, em que os dois irmãos vampiros morreriam e deixariam Elena ser humana e viver uma vida normal e feliz. Mas antes disso exploraria ainda mais o triângulo amoroso, onde Stefan seria seu último par romântico⁶.

Essa interferência do público influenciou que Damon conquistasse seus desejos e necessidades ao obter um final feliz e não trágico. A defesa do anti-herói foi construída a partir da identificação com sua jornada, os espectadores conseguiram encontrar formas de entendê-lo, mesmo com suas ações falhas e defeitos de personalidade, assim como apresentado por Vogler (2015).

Damon Salvatore, diferentemente de Elena e Stefan, que sempre foram heróis, obteve uma jornada diferente e complexa: começou a série como vilão, se

⁶ Julie Plec e Kevin Williamson, produtores de *Diários de um vampiro*, em entrevista ao *Entertainment Weekly* em 2017. Disponível em: <<https://ew.com/tv/2017/03/10/vampire-diaries-original-ending-julie-plec/>>; Acesso em: 19 mai 2019.

tornou-se um anti-herói e finalizou como um herói digno de um final feliz. Essa mudança é identificada a partir da análise da Jornada do Herói em conjunto com os Arquétipos, sendo estes os fatores para a sua criação e evolução.

4 A JORNADA DE DAMON SALVATORE

A Jornada do Herói do protagonista Damon Salvatore é considerada por este trabalho como uma Jornada Anti-Heróica, pelo fato de o personagem tornar-se um anti-herói por meio dela. O seu Chamado à Aventura o força a ter um perfil anti-heróico, apresenta a junção das funções dramáticas dos arquétipos, herói, sombra e pícaro para a formação da nova personalidade. Essa transformação também foi influenciada pelos efeitos sobrenaturais presentes no enredo da série, apresentados no quarto capítulo, como a expansão de sentimentos quando se tornou um vampiro.

Ao ser uma Jornada Anti-Heróica, os estágios serão focados em uma jornada interna, apenas emocional. Há diversas jornadas externas que o protagonista enfrenta, a maioria delas envolvem um risco de morte iminente, como a luta contra um inimigo que busca vingança por problemas que Damon tinha causado. Ou vilões que ameaçam a vida de quem ele ama, e assim ele precisa enfrentar aventuras que buscam resolver atritos fatais que ameaçam a sua vida e de seu grupo.

Sua Jornada é considerada emocional por ser influenciada por desejos e necessidades gerados pela falta de amor e da capacidade de perdoar. A maioria de suas jornadas externas são motivadas por conflitos internos. Desse modo, a análise será focada apenas nessas motivações. Portanto, o trabalho não mostrará os acontecimentos gerais da trama e sim as características do personagem em cada etapa de sua Jornada, focará em seu arco.

Essas características são os traços positivos e negativos gerados por Arquétipos, como a ironia, o sarcasmo e o divertimento em falas e ações, gerados pelo pícaro, além de emitir informações importantes para a trama. O egoísmo, a vingança, o rancor e a personalidade maléfica, ferindo pessoas e cometendo atos de impulsividade sem se importar com as consequências, são influenciados pelas funções da sombra. E a compaixão, bondade, proatividade para ajudar quem precisa e companheirismo pelas pessoas com quem se importa, demonstra ser vulnerável e apto a se sacrificar por estes, demonstra o arquétipo do herói. Ao ser um herói ele também é considerado o personagem principal e possui a própria jornada em busca de sua evolução.

Todas essas funções juntas formam sua personalidade anti-heróica, porém, esta surge apenas depois que ele aceita sua aventura. Antes disso, Damon apenas apresentava traços positivos e heróicos. Assim, a cronologia do roteiro da série mostrou, em recapitulações, como Damon tinha motivos e justificativas para apresentar traços negativos e por que ainda mantinha os positivos.

A cada vez que o personagem cometia algo grave e monstruoso, o público presenciava lembranças de seu passado que mostravam a vulnerabilidade e a verdadeira face bondosa, correta e heróica de Damon. Esta recapitulação então, assim como a descrita por Martin (2014), fez o espectador da série ter compaixão pelo personagem, sendo lembrado a todo momento de que ele era alguém bom no passado e que poderia ser salvo se obtivesse os seus desejos e necessidades atendidos.

Isto pode fazer o público torcer pelo anti-herói para que suas faltas sejam supridas e suas falhas consertadas. Esta empatia que pode ser gerada pela recapitulação faz o espectador se colocar no papel do personagem e entender que teriam as mesmas atitudes se possuíssem o mesmo histórico terrível que ele, assim como explicado na Jornada do Anti-Herói, mas há outros tipos de mecanismos que geram essa identificação. Os fãs começaram a defendê-lo dos outros personagens e dos espectadores que o julgavam e não o apoiavam, e influenciaram o destino final da série e de Damon, como dito no capítulo anterior.

Essa identificação do público cumpre o objetivo da Jornada Anti-Heróica. Isso foi provocado pelo personagem expor todas as suas justificativas e motivações por meio dos estágios apresentados pela Jornada do Herói.

A estrutura da análise do trabalho será diferente da apresentada pela narrativa da série. As recapitulações serão encaixadas na Jornada de maneira cronológica e progressiva para maior percepção do desenvolvimento do personagem e dos traços de seus arquétipos.

É importante relatar que as etapas da Jornada do protagonista são extensas e com longos conflitos devido à duração da série, com um total de 171 episódios com 40 minutos de duração. Desse modo, pelo limite de tamanho do trabalho, serão analisados os momentos mais importantes que influenciaram nos outros estágios e

que mostram a personalidade e emoções do personagem, definidos com base nos conceitos da metodologia a ser utilizada neste trabalho.

Ao apresentar a análise pela estrutura cronológica de Christopher Vogler (2015), será possível perceber a mudança de objetivos que cada ato sofre, assim como apresentado na Figura 1 (p. 28). Essas mudanças acontecem por seus traços anti-heróicos atrasarem sua Jornada. Suas características que o fazem ser rejeitado pelos outros personagens e ter medo de sentir emoções positivas, por achar que será machucado, além da necessidade de ser perdoado por suas ações hediondas.

Para analisar como essa trajetória aconteceu, arquétipos específicos serão introduzidos nas descrições de cada estágio da Jornada do Herói, mostrando como os seus e os dos outros personagens afetaram seu aspecto emocional e influenciaram nos acontecimentos e evolução das etapas.

4.1 As Etapas de sua Jornada Interna

Damon Salvatore em seu **Mundo Comum** era humano e possuía todas as qualidades positivas da função do arquétipo do **herói**. Desde sua infância recebeu grandes ensinamentos de valores de seus pais, Giuseppe e Lillian Salvatore, como não roubar, não mentir, respeitar e seguir as regras, e ser educado. Atitudes cobradas rigorosamente na época de seu nascimento, em 1839, pelas famílias ricas como a sua.

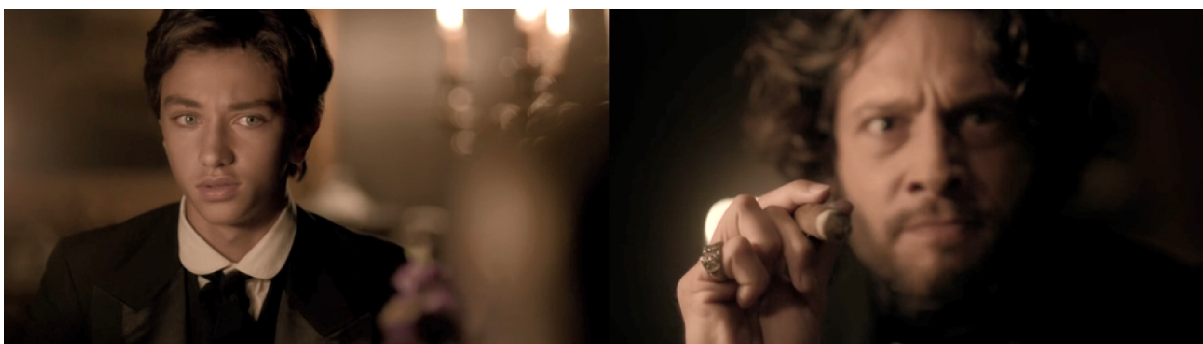
Porém, as formas de ensinamento de seu pai eram duras e violentas, e fez Damon sofrer agressões físicas e psicológicas, o que o tornou um garoto calado, quieto e não poder demonstrar muitas emoções, como ser carinhoso e chorar. Ele pedia apoio da mãe para que impedisse que Giuseppe o machucasse, mas Lillian preferia seguir as regras do marido, salientando-as para Damon. O garoto se sentia desamparado e não recebia amor dos pais, apenas ensinamentos e cobranças. Mas com o nascimento do irmão Stefan Salvatore, ele conseguiu ter e receber amor fraternal.

Aos 12 anos, seu pai matou e mandou cozinhar o peru de estimação pelo qual Damon tinha tanto apreço e carinho, e obrigou o garoto e toda a família, a comer o animal. Damon implorou para que o pai não o obrigasse a comer, mas seu

pai disse irritado: “Esse animal foi posto nesta Terra para ser um sustento, não seu amigo. Agora você vai limpar o seu prato ou vai passar a noite no porão desejando que o tivesse.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 7, ep. 7, 00:10:42). E Damon então come o peru com repulsa, após ter pedido ajuda da mãe e ela apenas ter concordado com Giuseppe.

Damon cuidava do irmão com muito carinho e apreço. Por ser o mais velho, o ensinava sobre a vida e o protegia, principalmente do pai. Podia ser com Stefan tudo o que realmente era e escondia de Giuseppe, sendo carinhoso e ensinando ao irmão que ele não devia seguir todas as regras rigorosas do pai.

Figura 2 - Damon sendo queimado pelo pai



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 7, ep. 7, *Mommie Dearest*, 00:18:19)

Damon também se sacrificava pelo irmão quando Giuseppe se tornava ameaçador. No mesmo jantar da cena anterior, Damon e Stefan são questionados pelo pai calmamente sobre quem havia roubado o seu dinheiro, o primogênito logo esclareceu que nenhum dos dois havia pêgo e está amedrontado, mas o pai não acredita, e ao cobrá-los sobre sempre dizer a verdade, Damon olha preocupado para Stefan (Figura 2), que tinha apenas 4 anos, por saber que o pai descontaria sua raiva em um deles. Logo, toma a culpa para si com receio de que o irmão fosse machucado pelo pai. Giuseppe então diz ao filho: “Eu não te criei para ser um ladrão, mas eu também não o criei para ser um mentiroso, e você contou a verdade nesse momento. Você aprendeu a lição?” (VAMPIRE DIARIES, temp. 7, ep. 7), o homem tinha a expressão serena enquanto Damon concorda receoso, mas seu pai logo pega a mão do garoto com força o que o deixou assustado e diz “Isso é para ter

certeza de que você a lembrará” (*Ibid.*), ele então o queima com seu charuto, e o traumatiza.

Mesmo com essa realidade da família, os Salvatores permaneciam unidos e os dois irmãos sempre buscavam dar orgulho e receber conselhos e orientações dos pais. Com a morte de Lillian por uma grave tuberculose, a família ficou extremamente abalada, os dois irmãos sofreram muito por perder a única que realmente lhes dava afeição. Eles e seu pai se mudaram para *Mystic Falls* em 1860 por serem uma das famílias fundadoras da cidade. Giuseppe começou a exigir ainda mais dos filhos enquanto eles ficavam mais velhos, e fez com que Damon, no início dos seus 20 e poucos anos, se alistasse ao exército sul-americano para a Guerra Civil Americana. Mesmo que Damon não concordasse com as ideias defendidas pelo Estado do Sul, participou da Guerra para agradar e dar orgulho ao pai.

Figura 3 - A primeira culpa



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 7, ep. 10, *Hell Is Other People*, 00:02:11)

Quando teve que matar inocentes pela primeira vez (Figura 3) em uma missão da Guerra no ano de 1863, sentiu-se extremamente culpado e com remorso, não se perdoando pelo acontecido. E escondeu de todo mundo, pois sentia vergonha e dor ao lembrar. Com isso, acabou por desistir do Exército, e assim, volta a *Mystic Falls* em 1864, onde descobriu que uma linda mulher, Katherine Pierce, estava hospedada em sua casa, após ter se tornado órfã por um trágico acidente de fogo em sua família.

Figura 4 - O companheirismo de Damon e Stefan



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 6, *Lost Girls*, 00:15:48)

Stefan e Katherine pareciam animados e se divertiam quando Damon os encontra, seu irmão fica feliz em vê-los e os dois sorriem abertamente um para o outro antes de darem um abraço forte, o que mostra o clima leve que existe entre os dois (Figura 4). Logo Katherine os interrompe e diz que está feliz com a volta de Damon, pois agora teria os dois irmãos Salvatore para entretê-la, e que precisaria de um deles para acompanhá-la ao Baile dos Fundadores. Os irmãos se oferecem prontamente a acompanhá-la, o que a faz dar um sorriso presunçoso e dizer: “Os inteligentes e bondosos irmãos Salvatore ambos vindo ao meu resgate... como algum dia eu irei escolher?” (VAMPIRE DIARIES, temp. 1, ep. 6), ela sai e deixa os dois a olharem admirados por seu charme (Figura 4), estes que estavam começando a se apaixonar pela garota.

No Mundo Comum, Damon é retraído por ser julgado e ameaçado quando demonstrava sentimentos, também não recebeu nenhum amor ou carinho além do de seu irmão, principalmente após a morte de sua mãe. Essas pulsões o incentivaram a se apaixonar por Katherine facilmente pois, além da atração física, a mulher conseguiu dar atenção e carinho que o garoto necessitava, ainda mais depois do trauma de ter participado da Guerra Civil.

Damon entra em seu **Chamado à Aventura** movido pelo desejo de ser amado. Ao ver a oportunidade de receber amor de quem ama, Damon se entregou a Katherine, ao fazer tudo por ela e mostrar que gostaria de ficar com a mulher por toda a eternidade. Porém, ela também se envolvia com Stefan, o que deixava Damon com inveja e ciúmes e gerou um atrito entre os dois irmãos que começaram a se afastar e a competir por ela.

A garota percebeu que o amor de Damon é tão grande que ele nunca a trairia, e por isso conta que é uma vampira de mais de 200 anos de idade, o acidente de fogo em sua família era uma farsa para ser bem recebida na cidade. Ela revelou todos os seus segredos como, por exemplo, o porquê de poder andar à luz do sol sem morrer, por conta de um anel mágico feito por sua amiga bruxa Emily Bennett. Damon ficou assustado com o mundo de Katherine, mas pede para ensiná-lo e o apresentar para tudo que envolvia o vampirismo.

O garoto era tão movido pelo seu amor e o seu desejo de ser amado para sempre daquela forma que Katherine demonstrava que o amava, que acaba por pedir para que ele pudesse viver a eternidade com ela e mostra-se apto a tornar-se um vampiro.

Figura 5 - Damon é apresentado ao vampirismo



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 13, *Children of the Damned*, 00:00:44)

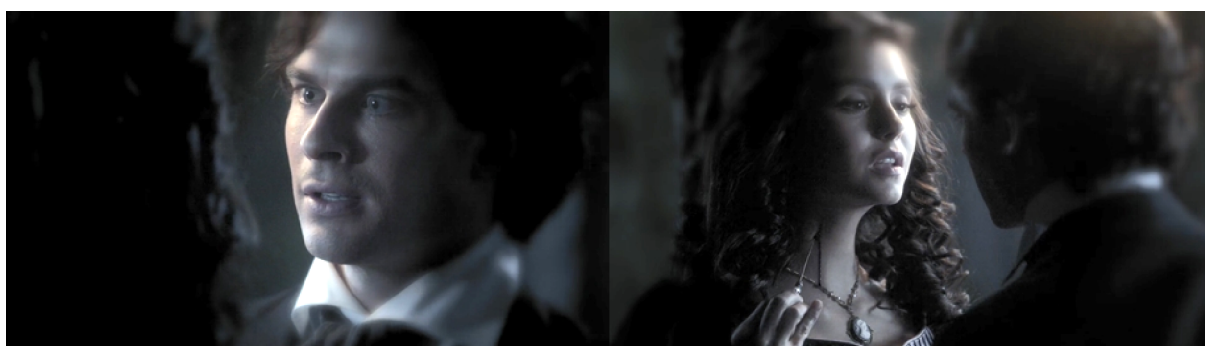
Na Figura 5, Katherine ensina Damon a abordar suas vítimas. Quando percebe a oportunidade, Katherine ataca os dois homens que param com sua carruagem para ajudá-los e suga todo o sangue deles e os matando na hora.

Damon tenta se recuperar da aversão que sente e tenta sorrir fraco para a mulher que continua com um tom de superioridade e confiança (Figura 5), ela percebe seu receio e pergunta “Você tem certeza que está pronto para isso?” (VAMPIRE DIARIES, temp. 1, ep. 13). Ele esfrega constantemente suas mãos em suas calças com força demonstrando ansiedade e nervosismo, mas tenta não aparentar isso com o seu sorriso tímido e diz: “Eu estou pronto. Quero que você me transforme.” (*Ibid.*). Ela diz que o transformaria quando fosse o momento certo. Ele

tenta se acalmar também e logo Katherine pede para que ele a beije, ele tira o lenço do terno e tenta limpar a boca da mulher que estava suja de sangue, mas é impedido por ela que diz “Você tem que sentir o gosto” (*Ibid.*), ele recua quando ela tenta se aproximar novamente e ele se sente envergonhado e a pede desculpas.

Para acalmá-lo ela diz que ele não precisa se desculpar, ele a olha nos olhos com paixão e se sente fascinado por ela antes de beijá-la. A partir disso, Katherine começou a dar o seu sangue a Damon, um pouco a cada momento, até que sentisse que deveria realmente transformá-lo. O que Damon não sabia é que ela fazia o mesmo com Stefan, pois queria os dois para ela.

Figura 6 - Está apto a tornar-se um vampiro



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 22, *As I Lay Dying*, 00:28:28)

Damon começou a se mostrar menos assustado e mais apto a se tornar um vampiro cada vez que se tornava mais íntimo e apaixonado por Katherine, esta que nunca negava que sentia o mesmo. Na cena da Figura 6 Damon, apaixonado, diz “Então deixe-me segurá-la para sempre. Dê-me seu sangue.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 22). Ela o seduz ao tirar um grampo de seu cabelo e cortar seu pescoço para que saísse sangue (Figura 6) enquanto diz “Eu não vou dá-lo Damon. Se quer, pegue.” (*Ibid.*). Katherine queria realmente que ele estivesse apto a aceitar o vampirismo por ela, por saber que ele faria qualquer coisa que ela pedisse sem precisar hipnotizá-lo.

Damon estava encantado enquanto a mulher explica que a escolha era dele, logo ele sorri e admite “Eu escolho você Katherine.” (*Ibid.*). Antes que lambesse seu sangue, pede para que ela não conte a Stefan e ela logo concorda e diz que esse seria o segredo deles.

Damon aceita o Chamado à Aventura para se tornar vampiro, em busca do desejo de ser amado para sempre por Katherine e para que isso suprisse suas carências. Katherine esperava transformá-lo em breve para que ela e os irmãos pudessem ir para onde quisessem juntos. Porém, seus planos foram impedidos quando os fundadores de *Mystic Falls* descobriram sobre os vampiros na cidade e armaram um plano para matá-los, capturando-os e levando-os para a igreja da cidade, onde atearam fogo matando a todos.

Antes disso, Damon e Stefan se esforçaram para tentar salvar Katherine de sua iminente tragédia, mas acabaram sendo assassinados no ato pelo próprio pai que não conseguia aguentar ter filhos que defendiam os vampiros.

Damon morreu na hora com um tiro no coração, e logo depois Stefan, com um tiro na barriga. Mesmo que tenha aceitado voluntariamente o seu Chamado, Damon foi empurrado para sua aventura ao morrer, pois a partir desse momento ele passaria pelo processo de se transformar em vampiro, já que havia sangue de Katherine em seu organismo.

Ao voltar à vida, Damon vai até a igreja e a encontra em chamas, e entende que havia perdido o amor de sua vida. Isso o deixou totalmente devastado e a partir disso, sua **Recusa ao Chamado** se inicia, já que não enxerga mais sentido em se tornar vampiro se não tiver Katherine para viver uma eternidade de amor e aventuras com ele.

Damon então recebe a ajuda da bruxa Emily para ele e Stefan irem a um local seguro em que ninguém da cidade soubesse que eles estavam vivos. A partir da transição, todas as emoções de Damon começam a ser aumentadas, o que faz com que a raiva por seu pai se tornasse ódio, a mágoa por Stefan ter quebrado sua promessa de proteger Katherine do pai e também por ter se envolvido com ela se torna rancor, e a tristeza por perder a mulher é devastadora.

Figura 7 - Damon não quer se tornar vampiro



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 20, *Blood Brothers*, 00:11:22)

Na Figura 7, Damon mostra sua **Recusa** em se tornar um vampiro e aceitar sua Jornada quando Stefan explica sobre as dores e os enjoos que os dois estavam sentindo, diz que era para impulsioná-los a terminar a transição se alimentando de sangue humano e se tornarem vampiros. Damon não hesita ao dizer: “Isso não vai acontecer.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 1, ep. 20). Stefan então pergunta se ele prefere morrer, já que se eles não ingerissem sangue humano em menos de 24 horas eles morreriam de vez. Damon indaga “Você não prefere?” (*Ibid.*), seu tom mostra que para ele aquela era a única opção e continua, “Tudo isso era para ficar com Katherine e ela se foi. Eu quero que acabe.” (*Ibid.*).

Desde o momento da fala do irmão, Stefan pareceu confuso e relutante e isso é comprovado quando ele se transforma em vampiro e vai atrás de Damon quando este já está fraco e perto da morte. Stefan expressa as funções do arquétipo do **mentor** influenciando o irmão quando o mesmo adentra no estágio do **Encontro com o Mentor**.

Figura 8 - O anti-mentor incentiva Damon a se transformar



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 20, *Blood Brothers*, 00:29:12)

Stefan chega ao encontro do irmão com uma mulher em seu encalço. Damon logo fica confuso e pergunta o que ele está fazendo, Stefan sorri satisfeito e diz que ela é um presente para ele. O mais velho fica assustado (Figura 8, p. 62) e questiona o que o irmão fez, já que percebe que a mulher está hipnotizada.

O caçula então conta que havia ido até o pai deles e acabou por entrar em uma briga que tirou sangue de Giuseppe, Stefan não conseguiu resistir e se alimentou do pai e o matou. Ao escutar isso, Damon se sente extremamente decepcionado (Figura 8, p. 62), mas não pela morte do pai, e sim por Stefan ter aceitado o vampirismo. Logo, Stefan tenta motivar Damon por meio de suas palavras, mas ele permanece de cabeça baixa e a balança negativamente em reprovação:

Meu corpo está explodindo com o poder, Damon. Posso ouvir coisas de longe, posso ver através da escuridão. Posso me mover como se fosse mágica. E a culpa, a dor, Damon... Posso desligá-la. Katherine estava certa, é outro mundo lá fora, Damon (VAMPIRE DIARIES, temp. 1, ep. 20).

Stefan, assume as funções do mentor para incentivar que o irmão aceite sua jornada por presentes e motivações, mas o irmão ainda está negando, e fraco, se levanta e tenta se afastar do mais novo com desaprovação.

Figura 9 - É forçado a se tornar vampiro



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 20, *Blood Brothers*, 00:29:12)

Damon continua a negar diversas vezes ao irmão que o segura com força pelo pescoço (Figura 9) e diz que ele iria morrer, que ele precisava do sangue. Stefan então pede para que a mulher venha ao lado deles, ainda segurando Damon

que estava fraco demais para se soltar. O irmão deixa sua face de vampiro aparecer ao olhar para Damon, deixando-o assustado por vê-lo assim pela primeira vez. Stefan morde o pescoço da mulher, o sangue escorre e deixa o mais velho cada vez mais apavorado e desorientado. Seu irmão insiste em dizer que não o deixará morrer, Damon está em sofrimento ao dizer mais uma vez que não pode fazer isso.

Stefan se impõe novamente ao segurar seu queixo e dizendo “Não lute contra, nós podemos fazer isso, juntos!” (VAMPIRE DIARIES, temp. 1, ep. 20). Ele faz Damon se aproximar da mulher enquanto este ainda tenta se soltar, mas acaba por ficar hipnotizado ao sentir o cheiro de sangue e todas as suas pulsões de transformação o pedissem para que ele se alimentasse. Ele não resiste mais, hipnotizado por essa força sobrenatural, e se alimenta da mulher. Stefan então, age como um anti-mentor ao levar Damon para um caminho perigoso e que o fará se tornar um ser maligno, forçando-o contra sua vontade a aceitar a Jornada.

Damon se torna um vampiro, e após sair de perto do irmão se encontrou com a bruxa Emily Bennett que age como o **arauto** para contar sobre Katherine não ter morrido. Ela diz que não o havia contado antes para que isso não influenciasse em sua decisão de completar a transição, mas como isso havia acontecido, ela explica que conseguiu fazer um feitiço em que todos os vampiros fossem para uma tumba abaixo da igreja e serem salvos. Assim, a tumba foi selada por um feitiço que só poderia ser desfeito após 145 anos.

A **Travessia do Primeiro Limiar** se inicia a partir das informações dadas por Emily que, também, agiu como o arquétipo do **mentor** para incentivar que Damon voltasse com o seu desejo de ser amado, e assim aceitasse o vampirismo de vez, para que pudesse esperar os 145 anos e recuperar sua amada, assim como o amor que tanto precisava sentir.

Todas as emoções de Damon foram totalmente elevadas e obtêm ódio do seu irmão por Katherine tê-lo transformado também, por ele tê-la entregado, mesmo que sem querer, e principalmente, por tê-lo obrigado a se tornar vampiro. Damon, então, declara vingança ao irmão ao dizer “Te darei uma eternidade de sofrimento” (VAMPIRE DIARIES, temp. 1, ep. 20, 00:33:28).

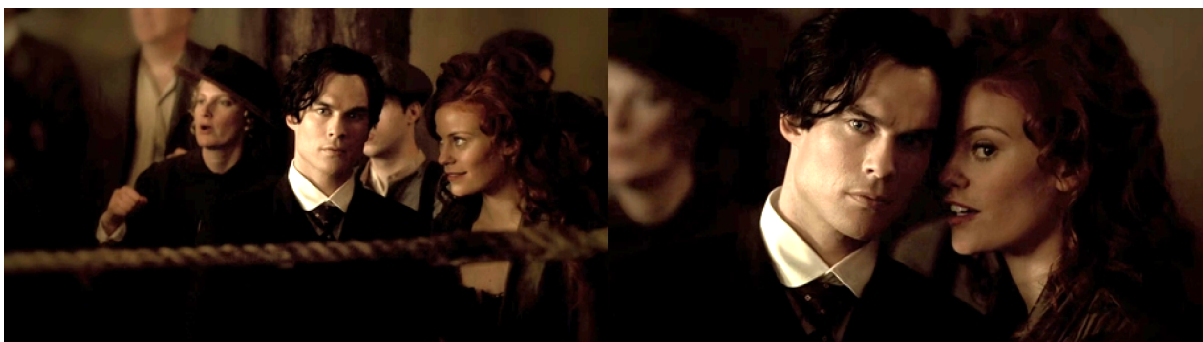
Mesmo com esses sentimentos negativos, Damon ainda se mostrava uma pessoa correta e preocupada. Por não querer se tornar vampiro, ele se alimenta de

humanos apenas quando está realmente com fome, para que pudesse sobreviver. Ele não se divertia por meio de suas novas habilidades e chamava a atenção de Stefan a todo momento, por este matar e machucar humanos descontroladamente por sede de sangue. Stefan desligou suas emoções, e por isso ameaçou que fossem descobertos por toda a cidade, Damon então decide abandoná-lo de vez.

Uma amiga de Stefan, que o ajuda a se controlar em relação ao sangue humano, diz a Damon antes que ele vá embora: “Sabe esse sentimento de ódio que você tem do Stefan? E de todo mundo? Você acha que tem tudo sob controle, mas não tem... Irá tirar o melhor de você.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 14, 00:40:00). O vampiro tenta ignorá-la, mas mostra como ainda se preocupa com o seu irmão e pede, com preocupação no olhar, para que ela o ajude e cuide dele, pois sabe que ele precisa.

Após quase 50 anos desde que se tornaram vampiros, os irmãos Salvatore se reencontram por acaso em *Mystic Falls*, após o falecimento de um parente. Damon ainda se mostra com remorso de Stefan, e apresenta os primeiros traços do **pícaro** ao ser irônico para retratar quanta raiva ainda sentia do irmão. Mesmo assim, Damon aceita o pedido para que saíssem para beber, já que não se viam há anos. Eles então vão a um clube de luta, onde Damon conhece uma forte mulher que lutava e derrotava todos os homens no ringue.

Figura 10 - O incentivo para se tornar perverso



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 3, ep. 16, 1912, 00:19:22)

Ela é uma vampira que percebe como Damon é uma pessoa desanimada e que não aproveita o vampirismo, age como o **arauto** para alertar uma transformação necessária. Damon explica que ele não é assim por estar comprometido com uma

pessoa que ama, e por esperar por ela. Mas a mulher logo diz que todos os vampiros estão comprometidos de alguma forma, mas isso não os impede de se divertir e usufruir verdadeiramente das vantagens de ser vampiro. Assim, Damon experimenta seus primeiros momentos de glória do vampirismo e ao perceber que isto o distraía da dor de não ter ninguém ao seu lado, começa a apresentar totalmente as funções do arquétipo da **sombra**.

O Salvatore começou a não se importar com o que causava aos humanos, os usava para atender suas vontades e os matava sem remorso, e ele não havia desligado sua humanidade para isso. Damon começou a se tornar o **vilão**, utilizava de todas as habilidades adquiridas pelo vampirismo como forma de diversão e para cometer ações desprezadas pela sociedade. Todo o seu lado negativo e que ele tentava ignorar foi exposto, e a raiva, o rancor, e a mágoa acabaram o consumindo para que ele pudesse viver os 145 anos sem Katherine com alguma distração.

Mesmo com a sombra tendo um grande efeito sobre ele, Damon ainda possuía traços heróicos. Na década de 1930, quando reencontra Stefan mais uma vez, se mostrou apto a retomar a amizade com o irmão. Os dois conversaram e se divertiram juntos, mas Stefan ainda tentava controlar o desejo por sangue, e o jeito egoísta e divertido para Damon usar os humanos, por os hipnotizar e tomar seu sangue sem cuidado algum por suas vidas, acabou prejudicando Stefan.

A mesma amiga de Stefan, Lexi Branson, que havia dito a Damon sobre a raiva consumi-lo, age como o arquétipo do **guardião do limiar**, para impedir que Damon interferisse na recuperação do controle de Stefan. Damon queria retomar a ligação com o irmão e diz que irá com ele para a guerra, e que eles poderiam aproveitar isso juntos. Mas Lexi sabia que Damon poderia fazer Stefan consumir sangue novamente, já que o mesmo tinha acabado de matar doze pessoas inocentes apenas para se livrar de um feitiço, e isso seria fatal para Stefan. "Pelo menos uma vez, você precisa colocar alguém antes de você mesmo." diz a moça (VAMPIRE DIARIES, temp. 4, ep. 8, 00:14:48). O personagem então, olha para o irmão preocupado, e toma uma atitude heróica de não ser egoísta, deixando Stefan.

Ao longo dos anos Damon continuou a expor traços da sombra e do herói e mesmo que cometesse ações hediondas, alguns de seus sentimentos ainda o faziam se importar com as pessoas que amava. Porém, toda a mágoa e decepções

que passou o fizeram parar de demonstrar esses sentimentos, para que não parecesse fraco ou confiasse em alguém erroneamente mais uma vez.

A Travessia do Primeiro Limiar de Damon, como a mudança para o segundo ato, marcou a sua transformação ao unir a sombra e o herói e se tornar um **anti-herói**.

Ao ser sequestrado na década de 1950 por um médico que fazia experimentos em vampiros vivos, passou por torturas que testavam sua resistência e dor, sofria cortes profundos, seus olhos eram retirados e ainda recebia pouca quantidade de sangue por dia, o que o fazia se recuperar mais devagar, passar fome e não ter forças para fugir. Tudo isso poderia tê-lo feito desligar suas emoções humanas, para que não se importasse em sofrer tanto, mas o que o impediu foi uma amizade feita com o colega de cela, Enzo St. John, que conversava com ele e o entretia.

Damon conseguia ser humano com ele, por expressar traços positivos, mas quando obtiveram a oportunidade de fugir das mãos do médico, Damon matou todos os humanos presentes. E quando foi salvar Enzo, que ainda estava preso, não conseguiu pelas grades estarem com verbena e um fogo ter se alastrado acidentalmente pelo ambiente. Damon não conseguiria salvar Enzo sem sacrificar sua vida, por isso escolheu ele mesmo e desligou sua humanidade para não se importar com o amigo e ir embora deixando-o morrer.

Figura 11 - Humanidade desligada



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 4, ep. 17, *Because the Night*, 00:01:03)

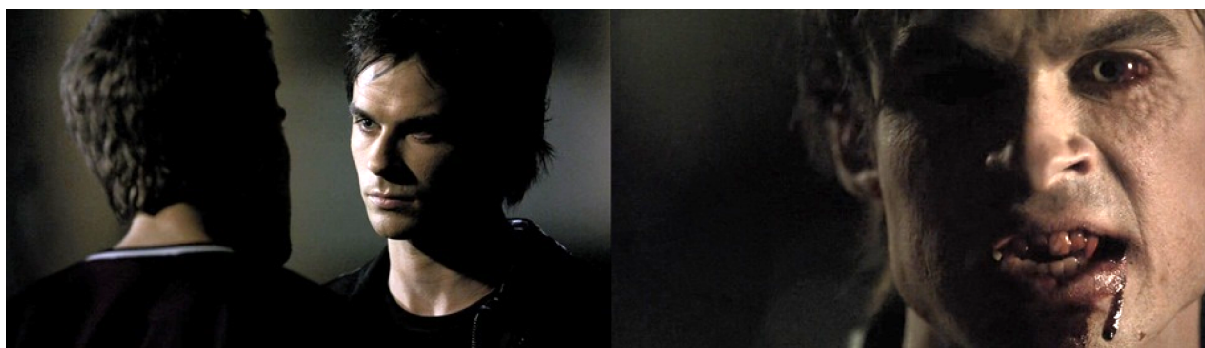
Sua humanidade ficou desligada por aproximadamente vinte anos e na década de 1970, se tornou um assassino em série, por matar diversas pessoas em

Nova Iorque sem ao menos se importar de fazer algo com os corpos (Figura 11, p. 67). Todas essas cenas apresentadas conseguiram mostrar as diferenças entre seu Mundo Comum e o seu novo **Mundo Especial**.

Após isso, conseguiu religar sua humanidade, mas com tudo de ruim que cometeu, preferiu deixar a sombra lhe dominar para que não fosse destruído pelo sentimento da culpa, e tudo o que viveu posteriormente o guiou para que finalmente os 145 anos passassem e ele pudesse voltar à *Mystic Falls* para realizar o plano de retirar Katherine da tumba e obter seu amor. Assim se inicia o estágio das **Provas, Aliados e Inimigos**, onde ele necessita colher informações e montar tudo o que precisava para realizar o feitiço que abriria a tumba.

O início dessa etapa mostra como Damon está dominado pelos arquétipos da sombra e do pícaro, já que ele mostrava que não se importava mais com o irmão e também que estava matando pessoas inocentes por pura diversão (Figura 12), sendo o pícaro ao contar tudo isso com bastante ironia e sarcasmo, e querer mostrar que era verdadeiramente um monstro e que ninguém deveria achar que ele é bom, já que seu irmão queria provar que havia algo humano restante nele. As mortes provocadas pelo vampiro aterrorizam a cidade e deixam Stefan ameaçado, já que não possuía tanta força quanto o irmão por apenas beber sangue animal.

Figura 12 - O vilão da série



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 3, *Friday Night of Bites*, 00:35:44)

Com isso, Stefan se torna o primeiro inimigo de Damon na cidade, e agiu como **guardião do limiar** para tentar impedir que Damon cometesse mais mortes e prejudicasse mais pessoas, principalmente Elena Gilbert, que estava em um início de relacionamento com Stefan.

Elena é uma garota que Damon conheceu assim que chegou na cidade e ficou espantado e instigado ao perceber que ela era idêntica à Katherine, porém suas personalidades eram totalmente diferentes, o que encantou Damon por ser simpática e meiga com ele, diferente de Katherine que sempre teve um tom de egoísmo e superioridade. O rapaz teve que hipnotizá-la para que esquecesse que havia o conhecido, pois ainda não queria que ninguém soubesse que ele estava na cidade.

Ao se apresentar novamente para Elena, por ela estar se envolvendo com Stefan, Damon finge nunca tê-la conhecido e da mesma forma que antes, deixa Elena sorridente por seu charme e modo de agir. Quanto mais Damon a conhecia mais ele ficava intrigado por ela, que sempre mostrava empatia e compaixão por ele, algo que não recebia há muito tempo.

Figura 13 - Damon é emotivo por Elena



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 3, *Friday Night of Bites*, 00:21:21 e 00:40:50)

Damon fica mexido sentimentalmente (Figura 13) quando a mesma diz sentir muito por ele ter perdido quem amava, Katherine, mesmo sabendo que Stefan também a tinha perdido. Essas atitudes compassivas de Elena fizeram com que Damon, mesmo que ainda quisesse mostrar o quão monstruoso e aterrorizador era, começasse a voltar a mostrar seus sentimentos positivos, sempre cuidando, protegendo e a tratando bem, com carinho (Figura 13, p. 69). Elena então, tornou-se sua **aliada** por exercer a função deste arquétipo quando faz com que Damon seja mais emotivo e aberto.

As Provas de Damon nesta etapa são várias, e todas elas buscam testá-lo e prejudicá-lo para que não prosseguisse com o seu plano de recuperar Katherine e seu amor. A primeira delas foi causada por ele mesmo quando começou a matar pessoas e percebeu que algumas poderiam desconfiar sobre ele ser vampiro e o impedissem de realizar o plano. Dessa forma começou a seguir um perfil mais correto e encobrir toda a maldade que havia feito e aproveitou disso para criar amizade com figuras importantes na cidade como a xerife e a primeira-dama, utilizando de seu charme para colher informações (Figura 14).

Figura 14 - A colheita de informações



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 7, *Haunted*, 00:21:20)

Essa busca de informações foi importante para que ele soubesse sobre o Conselho dos Fundadores e que eles lutavam contra os vampiros que apareciam na cidade. Damon, então, utiliza do arquétipo do **camaleão** para se passar por humano e encobrir seus rastros, concede verbena ao Conselho e oferece sua proatividade para ajudar a matar os vampiros, já que também fazia parte de uma família fundadora. Ele também começa a se envolver com Caroline Forbes, a filha da xerife, amiga de Elena e uma das garotas mais populares da cidade, e a usava para descobrir informações. Ele não se importava de tratá-la como objeto, a hipnotizava a todo momento e a machucava para fazer o que queria.

Outras Provas de Damon eram iniciadas por Stefan que sempre tentava detê-lo para que não permanecesse na cidade e machucasse a todos. Ele já havia tentado prender Damon em uma cela fazendo-o ingerir verbena para que ficasse fraco e dissecasse por toda a eternidade, já que não ingeriria sangue, mas Damon consegue escapar mostrando quão poderoso era. Porém, Stefan não deixou de

tentar pará-lo. Quando Damon matou Lexi, amiga de Stefan, apenas para encobrir as mortes que cometia e ganhar a confiança da xerife e de todos do Conselho, Stefan tenta matá-lo (Figura 15).

Imagem 15 - Seus atos ameaçam sua vida



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 8, *162 Candles*, 00:40:20)

As outras Provas tinham o mesmo teor, um inimigo em busca de vingança por todas as atrocidades que Damon cometeu, colocando-o em situações fatais em que precisava ser salvo por Elena ou Stefan. Mesmo tendo o irmão como inimigo, Damon e Stefan se protegem quando um ou o outro corriam riscos, o que mostra que a ligação entre os dois ainda existia.

As Provas mais desesperadoras para o anti-herói eram quando estas ameaçavam acabar totalmente com o plano, como quando o cristal utilizado para abrir a tumba foi destruído. O vampiro fica devastado e decide sair da cidade para que pudesse esquecer a tragédia que sua vida estava se tornando, mas a xerife o informa que precisa de ajuda para deter um vampiro que havia começado a ameaçar a cidade.

Damon logo se prontifica a ajudar, agindo heroicamente para defender a cidade mesmo que fosse embora, pois queria proteger Elena e Stefan. Ao tentar deter o outro vampiro, acabou por descobrir uma nova possibilidade de abrir a tumba, o que o enche de esperanças e o faz começar a colher mais informações.

Assim se inicia a **Aproximação da Caverna Secreta**, com Damon procurando pelo livro de feitiços de Emily e esconde tudo de Stefan, que já sabia sobre o plano e não concordava. De qualquer forma, ele oferece sua ajuda a

Damon, por querer se tornar seu aliado ao dizer que faria de tudo para que Damon deixasse a cidade, até mesmo ajudar ele a recuperar Katherine.

Damon não acredita no irmão e se mostra relutante em confiar nele. Após tanto negar, Damon resolve aceitar a ajuda do irmão, mas ainda questiona Elena sobre ele estar falando a verdade, e a garota sempre afirmava que ele poderia confiar no irmão.

Damon estava apresentando novamente todos os seus traços positivos pelo incentivo de Elena e Stefan, sendo mais calmo, carinhoso e se tornando o **herói** da cidade ao sempre tentar resolver os problemas que poderiam a colocar em perigo, ou as pessoas com quem se importava.

Mas os efeitos de toda a sua transformação negativa ainda eram bastante presentes, mostrando que realmente havia perdido a capacidade de confiar nas pessoas e isso é comprovado quando age sozinho e não se surpreende quando encontra o irmão e Elena agindo por suas costas para destruir o livro e prejudicar Damon, apresentando funções dos arquétipos **guardiões do limiar** e **camaleão**.

Figura 16 - A traição de seus aliados



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 13, *Children Of The Damned*, 00:34:55)

O vampiro se mostra decepcionado (Figura 16) e movido pelo o seu desejo de salvar Katherine e ter o seu amor, ameaça a vida de sua aliada, Elena, ao dar o seu sangue à força para a garota (Figura 16), ameaçando transformá-la em vampira.

Stefan devolve o livro e Damon solta Elena, sua feição mostra que ele se sente culpado, mas está aliviado por poder continuar seu plano. A partir disso

Damon quer logo atingir o seu objetivo e completar o plano, mas para isso precisaria de uma bruxa para realizar o feitiço.

A primeira **Crise da Jornada** começa quando ele percebe que estava sentindo algo especial por Elena, já que diante de um sequestro da garota por vampiros que ameaçavam seu plano por buscarem o livro, havia decidido desistir do mesmo apenas para salvá-la. Mas Elena acaba sendo salva por Stefan. Elena então vai encontrá-lo e sugere a ele que o ajudaria novamente se ele promettesse que soltaria apenas Katherine e não outros 26 vampiros que também estavam presos na tumba.

Damon não acredita na garota por não confiar mais nela. Ela tenta convencê-lo sendo sentimental com ele ao dizer que eles tinham uma ligação e de que ela realmente queria ajudá-lo, o que deixa Damon pensativo e mexido pelas palavras dela. Ele ainda não acredita, então Elena retira seu colar de verbena, que a impedia de ser hipnotizada, e diz para ele hipnotizá-la para saber se está mentindo. Damon mais uma vez fica mexido pela atitude tão decidida de Elena, e prefere não a hipnotizar, apenas confia nela e se aproxima e coloca seu colar novamente em seu pescoço então ele esclarece que não havia a hipnotizado em outros momentos por querer que fosse real, assim como esse momento, e pede para que ela não o decepcionasse novamente.

Eles recebem a ajuda da bruxa Bonnie Bennett e sua avó para abrirem a tumba. Stefan estava pronto para matar todos os outros vampiros, mas ao entrar no local procurando por sua amada, Damon não a encontra, o que o deixa desesperado (Figura 17, p. 74). Ele precisava sair do lugar antes que o feitiço parasse e ele ficasse preso para sempre, mas ele fica tão devastado que não quer sair do local, mesmo que Stefan implorasse.

Figura 17 - A desilusão



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 1, ep. 14, *Fool Me Once*, 00:33:15)

Elena entra na tumba atrás dos dois, ela tem medo de que ficassem presos, e ao encarar Damon e pedir piedosamente para que ele saísse, o homem finalmente consegue se acalmar (Figura 17) e sair do local. Stefan e Elena haviam provado que dessa vez, realmente, foram verdadeiros aliados de Damon, o protegem, ajudam e o salvam. Elena, principalmente, mostrava como estava cada vez mais afetando o vampiro, o acalma e consola, assim, ele sempre fazia o que ela pedia, por dar a ele o afeto que ele tanto precisava.

Após Damon perceber que realmente era afetado e queria proteger Stefan e Elena, ele começa a ser ainda mais heróico para salvá-los e defendê-los, se mostrando cada vez mais preocupado, mesmo que não quisesse demonstrar, pois sabia que o deixaria fraco. As intrigas entre ele e Stefan ainda eram muito presentes, mas isso não o impedia de continuar exercer a função da sombra e cometer ações hediondas e egoístas, e quando cometia algum erro terrível que prejudicasse um dos dois, se sentia culpado.

Damon estava abalado depois de descobrir que Katherine nunca havia estado na tumba, ela havia fugido em 1864 e estava livre todo esse tempo sabendo que Damon estava vivo e mesmo assim não foi atrás dele. O vampiro acabou se aproximando mais de Elena que se mostrava cada vez mais disposta a ajudá-lo, mesmo que repudiasse todas as atitudes monstruosas dele. Ele então se descobre apaixonado pela garota e prefere guardar o sentimento para si por saber que não era correspondido.

Após guardar o sentimento, Damon resolver beijar Elena. No dia seguinte ele quer conversar com ela sobre o beijo, mas Elena se mostra confusa dizendo não se

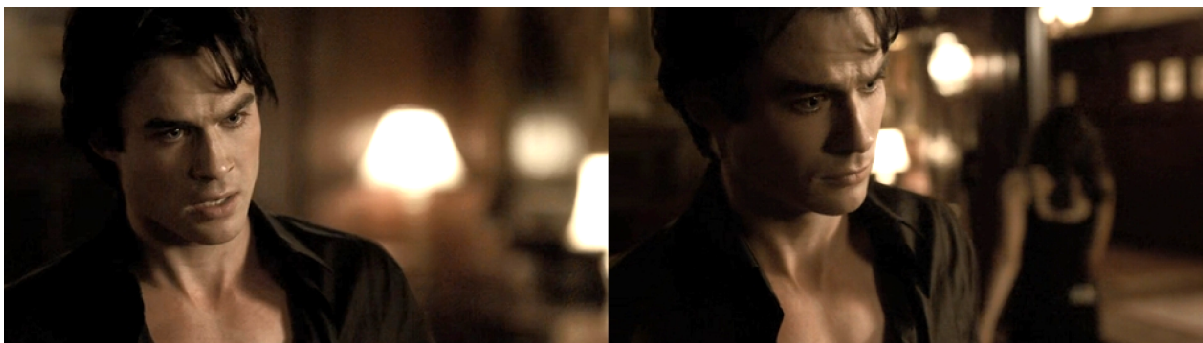
lembrar de beijo algum. Utilizou do seu lado picaresco ao perceber que havia beijado na verdade Katherine, e que ela havia voltado à cidade, o que o deixa com raiva.

Elena age como um **guardião do limiar** por quebrar as esperanças de Damon ao dizer que nunca corresponderia um beijo dele. Assim como Katherine que o reencontra, sem fingir que é Elena, para dizer que está indo embora da cidade. Ele quer se mostrar forte para ela, por saber que ela havia sido um **camaleão** e o enganado todo esse tempo, ele ameaça sua vida, mas Katherine não é afetada e o seduz, logo, ele perde sua postura defensiva e raivosa e a beija com paixão, mas depois, afobado. Ele então deixa todas as suas emoções e vulnerabilidade à mostra (Figura 18):

Eu tenho uma pergunta. Responda e voltaremos para a luxúria e deslumbramento. Responda direito e... Esquecerei os últimos 145 anos que passei sentindo sua falta. Eu só preciso da verdade, apenas uma vez (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 1, 00:32:33).

Ele tem lágrimas nos olhos e esperança, Katherine está séria e o manda parar enquanto ele se aproxima. Ela diz “Já sei qual é a pergunta e a resposta.” (*Ibid.*), Damon começa a acariciar seu cabelo a encarando apaixonadamente enquanto espera pela resposta, “A verdade é... eu nunca o amei. Sempre foi o Stefan.” (*Ibid.*). Damon fica visivelmente devastado enquanto ela vai embora e logo começa a chorar (Figura 18).

Figura 18 - O coração partido



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 1, *The Return*, 00:32:33)

Damon vai atrás de Elena logo após ter o coração partido por Katherine, com esperança de que ela pudesse dar o amor que ele tanto deseja. Elena mais uma vez

age como aliada para que ele demonstre seus sentimentos, mas ele se irrita, já que tinha sido magoado por Katherine e Elena.

Figura 19 - Damon não é amado



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 1, *The Return*, 00:35:44)

Damon se mostra com cada vez mais mágoa e raiva na voz e se levanta se aproximando da garota com determinação, “Você é mentirosa, Elena. Há algo acontecendo entre nós e você sabe. E está mentindo pra mim, para o Stefan e principalmente está mentindo para si mesma. E eu posso provar.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 1). Elena está receosa pelo jeito ameaçador de Damon, e perde as palavras para respondê-lo. Ele segura seu rosto e tenta beijá-la a força, mas ela o impede pedindo para que ele pare, que ele era melhor do que isso. Damon continua a tentar beijá-la, mas logo ela o diz “[...] eu amo o Stefan. Sempre vai ser o Stefan” (*Ibid.*) e Damon mais uma vez na noite tem o seu coração partido (Figura 19).

Jeremy Gilbert, irmão mais novo de Elena, os interrompe preocupado pela irmã. Damon deixa a raiva tomar conta de seu rosto ao correr até o garoto e segurá-lo pelo pescoço, o prensa contra a parede o sufoca. Ele o olha com ódio, totalmente transtornado pelo o que Katherine e Elena haviam o feito. Damon vira a cabeça do garoto com força, quebrando seu pescoço e o matando. Elena fica desesperada ao correr até o seu irmão começando a chorar e gritar, Damon a encara e engole em seco ao visualizar a cena, e antes que seja atingido pela culpa, vai embora do local.

Damon não sabia que Jeremy usava um anel mágico que o fazia voltar à vida quando fosse morto por um ser sobrenatural, mas é isto que acalma Elena. A garota

sabia que o vampiro não fazia ideia de que o garoto estava com o anel, e quando Stefan vai ajudá-la com a situação, Elena diz em lágrimas que odiava Damon, que ele é um monstro, e que se ele queria ser odiado, então ele seria.

A **Provação** começa a partir do momento que Damon percebe que Elena o odeia e que ele não poderia conviver com isso, ainda mais quando tinha certeza que ele a amava e queria que ela sentisse o mesmo por ele. Mesmo que indiretamente, Elena começou a emitir as funções do **arauto** para avisar Damon de que ele deveria passar por uma importante mudança, quando começa a ignorá-lo completamente.

Mesmo que tenha mostrado o quão cruel podia ser quando magoado, Damon continua a ter atitudes positivas. Ele se torna o líder do Conselho dos Fundadores e o principal agente protetor da cidade e também sempre está apto a ajudar as pessoas que ama, oferecendo ajuda e se mostrando proativo como um herói.

A Provação de Damon exige que ele tenha uma morte do lado negativo dele, forçando com que ele demonstre seus sentimentos, que deixe de esconder toda a mágoa que sente para então deixar de agir impulsivamente e prejudicar as outras pessoas. Só assim ele poderia voltar a ter a capacidade de ser amado, e Damon deveria merecer isso.

Desse modo passa por várias situações que buscam provar que ele pode ser bondoso e heróico. Ele então, conhece um novo aliado, Alaric Saltzman, um humano que era seu inimigo por achar que tinha matado sua mulher, mas ao descobrir que a mesma havia pedido que o vampiro a transformasse, perdoa Damon e torna-se seu aliado.

Stefan também continuava a agir como um aliado, tendo cuidado ao conversar com Damon com medo de que em algum momento ele estourasse de raiva e cometesse alguma atrocidade.

Os dois aliados foram arquétipos importantes para Damon nesta etapa, ainda mais depois de perder a amizade de Elena. Eles o ajudaram a sobreviver de perigos fatais e a demonstrar seus sentimentos, já que Damon se mostrava preocupado pelos dois.

Mesmo que Elena dissesse que o vampiro a havia perdido para sempre, ele não se deixa abalar e continua insistindo em reconquistá-la. Ele sempre a ajuda e a salva quando ela está em situações de risco, ainda a aconselha e é carinhoso

mesmo que ela o rejeite. Agindo dessa forma cautelosa, Elena volta a se reaproximar de Damon. Enquanto isso ele se apaixona cada vez mais, até não aguentar mais guardar seus sentimentos e contar a verdade.

Na cena da Figura 20, Damon vai até o quarto de Elena e lhe mostra o colar da garota, o que a protegia da hipnose por conter verbena. Elena fica surpresa e demonstra isso por sorrir ao agradecer, pois achava que havia o perdido.

Figura 20 - A confissão de seus sentimentos



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 8, Rose, 00:39:12)

Ele não deixa que ela pegue o colar e sua feição mostra que está chateado com algo, essa atitude deixa Elena receosa e pergunta por que ele tinha que falar segurando o colar dela, pois assim ele poderia hipnotizá-la. Damon se mostra um pouco chateado por ela desconfiar que ele a usaria de alguma forma pela hipnose, mas se justifica ao parecer relutante: “Porque o que eu estou prestes a dizer talvez seja a coisa mais egoísta que eu já disse em toda a minha vida” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 8), ele tem a voz embargada se mostrando totalmente vulnerável para Elena. A mesma não sabe como reagir quando ele se aproxima e a encara nos olhos e parece tomar coragem para dizer, “Eu te amo, Elena” (*Ibid.*), Damon tem a feição mais profunda ao encará-la, demonstrando como aquilo era verdadeiro e sincero e a deixa surpresa.

Elena tenta se acalmar, mas sua feição mostra que ela está mexida pela sinceridade de Damon que continua: “[...] Eu não mereço você, mas meu irmão sim.”

(*Ibid.*). Ele parece ainda mais triste e Elena não sabe o que dizer, então ele se aproxima e a beija na testa (Figura 20, p. 78). Damon acaricia seu rosto tristemente e diz “Deus, eu queria que você não tivesse que esquecer disso.” (*Ibid.*), Elena fica confusa com suas palavras enquanto ele acaricia seu rosto (Figura 20, p. 78) e então ele a hipnotiza, “Mas você tem.” (*Ibid.*), enquanto lágrimas escorrem de seu rosto (Figura 20, p. 78) e ele sai do quarto e a deixa sem entender como o colar apareceu em seu pescoço.

Elena influenciava Damon com arquétipos importantes nesta etapa, como o **mentor** e o **aliado**, não só o incentivando a sentir, mas o aconselhando e o motivando a ser “o homem melhor.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 13, 00:20:56).

Motivado por seu amor por Elena, e após ter confessado os seus sentimentos apenas para se sentir mais aliviado, Damon consegue mostrar que realmente está conseguindo superar sua Provação, deixou de machucar e usar as pessoas apenas para sua diversão e mostrou mais o que sente. Ao conhecer uma vampira chamada Rose, que está a fugir de um perigoso vilão, ela se mostra apta a ser sua aliada quando diz que fará de tudo para ajudá-lo a proteger Elena, e também desse vilão, já que o mesmo procurava pela garota, e ainda garantiu que o ajudaria a conquistá-la.

Os dois acabam se dando muito bem e se envolvendo um com outro, mas isso dura pouco tempo, pois Rose é mordida por um lobisomem, o que é fatal para vampiros, mas Rose não morre imediatamente. Ele tenta achar uma cura para ela, mas todos dizem que não existe e que a única solução era matá-la antes que sofresse mais.

Figura 21 - Damon demonstra se importar



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 12, *The Descent*, 00:30:40)

Mesmo que não quisesse demonstrar, já que tinha medo de sentir, Damon havia se apegado a Rose realmente em pouco tempo por todo o companheirismo e apoio que ela o deu. Damon então cuida da mulher com carinho para que ela sentisse menos dor (Figura 21). A moça diz “Quem diria que você seria um cara legal” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 12), e ele logo responde “Eu não sou legal. Eu sou mau, e eu gosto.” (*Ibid.*). Quando ela adormece, Damon usa o controle de mente para dá-la um sonho. Nesse sonho Rose era humana e estava no seu lugar favorito da época (Figura 21), assim que a ouve dizer que realmente estava feliz e em paz, Damon então, fora do sonho, empunhá-la com uma estaca de madeira no coração, com lágrimas nos olhos. Rose morre e Damon encosta o queixo em sua cabeça e deixa suas lágrimas escorrerem por ter tido que sacrificar a mulher para que ela não sentisse mais dor e alucinações (Figura 21).

Elena sabe que Damon está sofrendo por isto, mesmo que este tente mostrar que não. Damon nega de todas formas que estivesse sofrendo por Rose, diz o quanto não se importava com ela, mas sua feição é dolorosa e ele está nervoso, com medo de demonstrar algum sentimento vulnerável. “Isso [sentir] seria humano da minha parte, não seria, Elena? E eu não sou humano!” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 12). Elena ainda tenta consolá-lo, mas ele nega, ela o abraça e Damon começa a chorar novamente até que a garota vá embora.

Damon guardou seus sentimentos, frustrações e rancores por tanto tempo que quando não aguentou mais precisou descontar, depois de muito tempo, tudo o que sentia em alguém, indo atrás de uma vítima na estrada.

Figura 22 - Damon sente falta de ser humano



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 12, *The Descent*, 00:30:40)

Ele está bêbado e finge precisar de ajuda, quando a mulher percebe que ele está alterado e tenta fugir ele vai até ela e a hipnotiza para que ficasse parada. A mulher está assustada e Damon, visivelmente bêbado reclama como ele só consegue problemas para sua vida, ele pergunta o nome da mulher é quando ela responde ele diz com lágrimas nos olhos (Figura 22):

Jessica, eu tenho um segredo. E é um grande, mas eu nunca o disse em voz alta, quer dizer, qual é o ponto? Não vai mudar nada! Não me tornará bonzinho, não fará com que eu adote um cachorrinho... Eu não consigo ser o que querem que eu seja. O que ela quer que eu seja! Esse sou eu, Jessica. [...] Você é minha crise existencial, eu mato ou não mato? (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 12).

Damon a pergunta realmente triste e confuso, chorando enquanto ela também chorava implorando para que ele não a matasse. Ele então diz com a voz embargada, “Mas eu preciso Jessica. Porque eu não sou humano. E eu sinto falta! Mais do que qualquer coisa no mundo! Esse é o meu segredo, mas há um limite de dor que um homem pode suportar.” (*Ibid.*). Damon não controla mais suas lágrimas mostrando o quão devastado estava, deixa a mulher ir embora, mas logo volta atrás achando que aquilo o faria melhor, correndo atrás dela e a atacando, porém a culpa o atinge no mesmo instante (Figura 22).

O personagem mais uma vez tenta fugir de seus sentimentos e dizer que ser mau é de sua natureza por conta do vampirismo e que nunca poderia ser bom como todos o cobravam para ser. Porém ele sentia, a dor, o remorso, o amor, a raiva, tudo aquilo que um humano sente e aquilo o consumia, duvidando de si mesmo e culpando Elena por o “forçar” a ser bom. Ele apenas não estava percebendo que todas as Provações que estava passando apenas o colocavam no limite para demonstrar todas suas emoções, assim, como no seu momento de morte, onde ele realmente mostra sua humanidade deixando o lado que escondia seus sentimentos morrer.

Na Figura 23 Damon está morrendo após ter sido mordido por um lobisomem. Elena não queria falar com ele, sentia raiva de Damon por tê-la forçado beber seu sangue e não confiar nela durante uma situação que a pôs em risco.

Figura 23 - A possível morte de Damon



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 2, ep. 22, *As I Lay Dying*, 00:32:29 e 00:35:11)

Quando descobre que Damon está morrendo, ele já está totalmente fraco, sentindo muita dor e alucinando. Ela faz de tudo para ajudá-lo, mostrando que mesmo com raiva, se importava muito com ele. Assim como Stefan, que sacrifica toda a sua vida de paz apenas para encontrar uma cura para Damon. O anti-herói havia conquistado todos que o odiava e um dia foram seus inimigos, agindo de forma tão heróica que todos se dispuseram a salvá-lo.

Damon, ao saber que estava morrendo, logo se abre totalmente com Elena, revelando todos os seus sentimentos que ele tanto tentava esconder fingindo não se importar e deixando claro o quão vulnerável e cheio de dor ele era. “Todos esses

anos eu culpei o Stefan. Ninguém me forçou a amá-la. Foi uma escolha minha. Eu fiz a escolha errada.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 2, ep. 22) ele está fraco e tem dificuldade ao falar, “Diga ao Stefan que sinto muito.” (*Ibid.*).

Elena tenta dizer que há esperança para Damon, pois Stefan estava procurando pela cura, mas os dois internamente sabiam que ela não existia e que a morte de Damon aconteceria, assim como havia sido com Rose. Damon então se mostra conformado e admite, “Fiz várias escolhas para chegar até aqui, eu mereço isso, eu mereço morrer.” (*Ibid.*) Elena nega olhando em seus olhos chateada, mas então ele reafirma sorrindo fraco “Mereço, Elena, está tudo bem”. O anti-herói reconhece todos os seus erros em seu momento de morte, tendo uma nova percepção do mundo, assim como descrito por Vogler (2015) na etapa da **Provação**.

Damon então diz, “Está tudo bem, porque se fizesse outras escolhas, eu não teria conhecido você.” (*Ibid.*). Ela o encara surpresa e Damon aproveita para pedir perdão por todas coisas ruins que ele havia feito à ela e finalmente Elena chora ao dizer que o perdoava. Ele confessa sem hipnotizá-la para esquecer: “Eu sei que você ama o Stefan. E que sempre será o Stefan, mas eu amo você... você precisa saber disso.” (*Ibid.*). Ela encosta a cabeça em seu ombro chorando ainda mais e concordando com a cabeça sem dizer mais nada. Damon havia derrubado todas as barreiras que criou para não sentir e não demonstrar que sentia, o que deixou Elena totalmente afetada. Ele fica pensativo e sorri ao dizer “Você devia ter me conhecido em 1864. Teria gostado de mim.” (*Ibid.*), ele lembra de seu Mundo Comum mostrando que não mais sentia orgulho de ter entrado no vampirismo pelo Mundo Especial.

Elena diz carinhosa, “Eu gosto de você agora. Do jeito que você é.” (*Ibid.*) Ela então o encara receosa, mas toma coragem para o dar um beijo suave como despedida. Damon está feliz por ter recebido o primeiro beijo de Elena, algo que mostrava que ele realmente havia se tornado apto a ser amado, mesmo com todas as suas falhas e defeitos.

Quando os dois acreditam que ele está morrendo, Katherine chega no quarto entregando uma cura a Damon e dizendo que Stefan havia sacrificado o namoro com Elena e toda sua felicidade para consegui-la, se entregando para o pior vilão da

trama, sendo forçado a voltar a ser o vampiro descontrolado por sangue humano, deixando Damon e Elena totalmente preocupados.

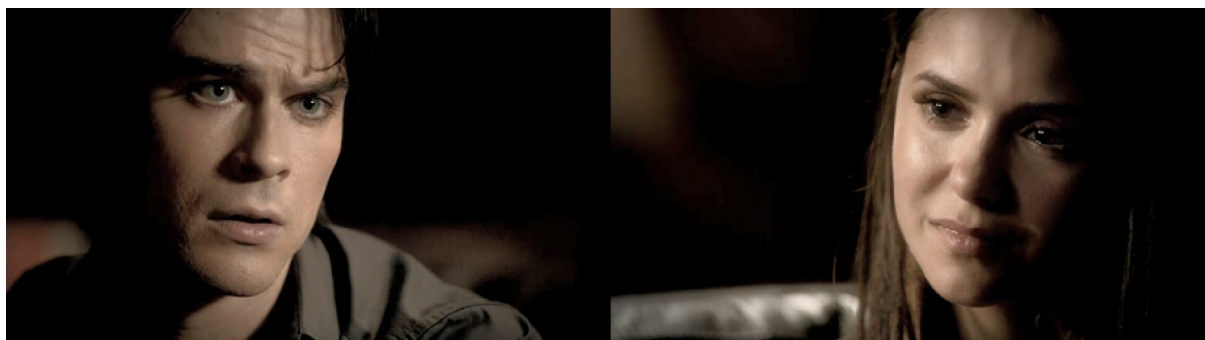
Ao superar a morte da Provação, Damon entra no estágio da **Recompensa**, que demonstra todas as suas novas atitudes e sua nova visão sobre o mundo se tornando um herói ao fazer de tudo para recuperar seu irmão, mesmo que escondesse isso de Elena.

Ele para totalmente de machucar e usar pessoas inocentes até mesmo quando está chateado ou com raiva de algo, segura sua impulsividade e se controla para ser uma pessoa melhor, assim como ele sentia que tinha que ser. Mas ainda permanecia um anti-herói, agindo como o pícaro e trazendo toda a sombra do vampirismo à tona quando tinha realmente que lutar contra alguém.

Seu jeito mais aberto e apto a ajudar e demonstrar afeto por aqueles que ama aproxima ainda mais as pessoas dele, tornando seus laços de aliança mais fortes já que estes começam a confiar que ele estava mudado.

Enquanto Elena sofria pelo o que havia acontecido com o namorado, Damon se mostra totalmente disposto a ajudá-la, consolá-la e aconselhá-la a todo momento. Como na cena da Figura 24, onde ele deixa claro que nunca mais a deixaria sozinha, e que sempre a protegeria, acalmando-a e deixando-a feliz ao saber que Damon havia amadurecido e mudado tanto que ela realmente poderia acreditar em suas palavras.

Figura 24 - Damon se transforma positivamente



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 3, ep. 5, *The Reckoning*, 00:38:29)

Damon não tinha mais medo de demonstrar o que realmente sentia. Toda a construção de uma amizade mais forte e mais carinhosa com Elena faz com que

deixe claro que queria conquistá-la, mesmo não querendo ir contra o irmão. Ele a beija e é correspondido por ela. Isso o deixa extremamente feliz, com esperança de que realmente a estava conquistando.

Toda a transformação positiva de Damon era influenciada por ele sofrer muitas consequências de seus antigos atos, tendo que pedir perdão, se mostrar uma pessoa de confiança, ajudar aqueles que não gostava dele, mostrar que realmente era uma pessoa apta para receber afeto. Damon também ajudou Stefan a todo o momento para que ele obtivesse controle pelo sangue humano, deixando claro que nunca mais abandonaria ou deixaria Stefan na mão, assim como Stefan fez por ele.

Mas isso é abalado quando Elena sofre um acidente grave que a faz ir para o hospital e lá recebe sangue de vampiro para ser curada. Elena morre e volta à vida em transição para o vampirismo. Acabam então descobrindo que o sangue que ela havia recebido era de Damon, sem o consentimento de ambos. Assim, Elena cria uma ligação com o vampiro fazendo com que ela fizesse exatamente tudo o que ele a aconselhava, terminando com Stefan para ficar com ele.

Stefan então diz a Damon que Elena apenas estava com ele por conta da ligação, deixando Damon totalmente chateado e preocupado. Eles viajam em busca de uma bruxa que explicasse sobre a ligação, e ela logo diz que a ligação acontece apenas quando a pessoa humana é apaixonada pelo vampiro antes de ser transformado, deixando claro que Elena ama Damon desde antes de se tornar vampira, desde que ele havia superado suas **Provações** e se mostrado apto a ser amado.

A **Recompensa** realmente acontece quando Elena revela seus sentimentos a Damon (Figura 25, p. 86), deixando-o extremamente chocado e feliz ao saber que ele era amado e que todo o seu desejo havia sido atingido.

Figura 25 - Damon é amado por Elena



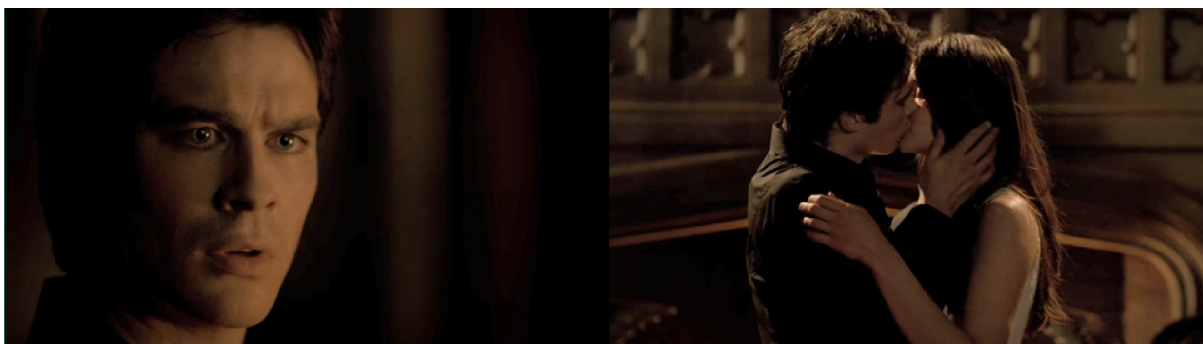
Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 4, ep. 10, *After School Special*, 00:36:12)

Mesmo com Stefan confrontando Damon a todo momento por sentir ciúmes, Damon procura não enfrentar o irmão. Essa fase da Recompensa de Damon é uma das mais tranquilas na série, pois ele não realiza muitos confrontos em que se mostra monstruoso, e sim mostra o quão bom ele pode ser, dando esse momento de relaxamento para que o público tenha afeição por ele.

O anti-herói então, continua utilizando do vampirismo para resolver seus confrontos físicos e isso ainda o faz exercer o arquétipo da sombra, por ele ainda não sentir remorso ao matar quem ele realmente precisava matar.

Damon continua ao lado de Elena após ela perder o irmão e desligar seus sentimentos, mesmo com ela o rejeitando e dizendo que não o amava, não desistiu dela, cuidou para que ela voltasse com sua humanidade e ainda a ajudou a lidar com toda a culpa que sentiu depois das maldades que cometeu.

Figura 26 - Elena ama Damon mesmo com suas falhas



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 4, ep. 23, *Graduation*, 00:27:00)

O **Caminho de Volta** se inicia quando Damon começa a ser tomado por seu arquétipo da sombra novamente, que buscava destruí-lo, o deixando inseguro, e ainda o fazendo acreditar que ele realmente era uma pessoa ruim, egoísta e monstruosa.

É encontrada a cura para o vampirismo que tanto procuravam para Elena, todos os vampiros da série são questionados se eles a beberiam, e Damon deixa claro que preferia morrer do que a voltar a ser humano, deixando Elena chocada e revoltada com sua atitude. Por isso, Damon diz a Elena:

Eu queria me desculpar. [...] Eu disse que queria, mas percebi que não lamento. [...] Mas você sabe o que eu realmente sou? Egoísta. Porque fiz escolhas ruins que te magoaram. Sim, eu preferiria morrer a ser humano. Preferiria morrer agora a passar vários anos com você para perdê-la quando eu estiver velho e você ainda ser você. Preferiria morrer agora a passar meus últimos anos lembrando como era bom e como eu era feliz. Porque eu sou assim, Elena, e não vou mudar! E não há desculpas no mundo que englobe todas as razões de eu não ser o homem certo para você (VAMPIRE DIARIES, temp. 4, ep. 23, 00:27:00).

Todas as forças da sombra voltam com força para que ele volte a ser o que era antes, mas Elena, ao declarar o seu amor e lembrá-lo como ele realmente havia conquistado todo o amor que ele tanto desejava o faz perceber que ele não deixaria ser dominado novamente, pois sabia que devia ser merecedor de Elena.

Esta, mais uma vez, deixa claro seu amor por Damon e que ele realmente havia atingido seu objetivo de vida e da Jornada. Ela explica como ele foi importante para ela, mesmo que ele dissesse que não a merecia. Elena então diz:

Tudo bem. Mas eu também não lamento. Não lamento ter te conhecido, nem que isso tenha me feito questionar tudo. E na morte, é você quem mais faz com que eu me sinta viva. Você tem sido uma pessoa terrível, você fez todas as escolhas erradas. E de todas as que já fiz, esta deve ser a pior, mas não lamento de estar apaixonada por você. Eu amo você, Damon (VAMPIRE DIARIES, temp. 4, ep. 23, 00:27:00)

Damon fica completamente emocionado e surpreso (Figura 26, p. 86) pelas palavras de Elena, por ouvir tudo o que sempre desejou ouvir, e então, sem hesitar, vai até ela e a beija com paixão (Figura 26, p. 86).

Ainda assim, todas as coisas ruins que Damon havia cometido no passado voltavam para assombrar e ameaçar o relacionamento dos dois. Damon se sentia extremamente culpado por tudo o que havia feito ainda mais quando percebia o quanto magoava Elena. Ele então não para de repetir que ele era uma pessoa ruim para ela e de que eles estavam em um relacionamento tóxico já que ela sempre o defendia quando descobria mais monstruosidades do seu passado.

Damon até mesmo terminou seu relacionamento para tentar protegê-la dele, pois temia que as funções da sombra realmente o dominassem e ele se tornasse uma pessoa ruim de novo. Mas não conseguiram se separar pelo amor que sentiam e Damon mostrou que ele mesmo estava enganado ao realizar um ato heróico e sacrificar sua vida para salvar a cidade de *Mystic Falls* de mais um vilão terrível e ameaçador. Assim, ele passa pela **Crise Final** de sua Jornada.

Elena decide se sacrificar junto a ele (Figura 27), mostrando o quanto o amava por não deixá-lo em mais um momento de morte. Elena consegue voltar à vida, mas Damon, enquanto está do lado dos mortos, prefere salvar a xerife Liz Forbes, uma de suas maiores aliadas, isto o faz perder tempo e assim ele não consegue voltar ao mundo dos vivos, ficando preso junto à bruxa Bonnie em uma outra realidade, em 1994, onde só ele e ela viviam em *Mystic Falls*.

Figura 27 - O sacrifício heróico de Damon



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 5, ep. 22, *Home*, 00:24:37)

Com sua segunda “morte”, o **terceiro e último ato** da Jornada de Damon então é marcado pela mudança de objetivo no lado emocional do personagem. Ao ter alcançado sua necessidade de ser amado e ter aprendido a demonstrar seus sentimentos, agora ele precisava ser perdoado por todas as atrocidades, defeitos,

mortes e caos que havia causado. Damon deveria mostrar que realmente se sentia culpado por tudo o que havia feito e se reconciliar com todos.

Desse modo, ao ficar preso por muito tempo com Bonnie nessa nova realidade, ele conseguiu ser bom o suficiente para que ela o perdoasse de todas as maldades que ele havia cometido com ela, e tudo o que ele a havia forçado a fazer. Damon já havia causado muita dor e sofrimento a Bonnie, fazendo-a odiá-lo e ser sua inimiga, porém, ele é perdoado por ela e se tornam grandes amigos e **aliados**.

Damon volta à vida e descobre que Elena havia pedido para ser hipnotizada para que o esquecesse por achar que havia o perdido para sempre e não suportar a dor de viver sem ele. O anti-herói fica indignado com a atitude da garota dizendo que se fosse ao contrário ele nunca gostaria de perder todas as memórias maravilhosas que os dois possuíam juntos.

Elena voltou a ter ódio de Damon por apenas lembrá-lo como o vampiro sem coração irmão de Stefan que matou o seu irmão. Mais uma vez Damon precisa passar por uma provação para reconquistar o amor de Elena, o que acabou sendo mais fácil, pois suas atitudes bondosas, seu charme e tudo de bom que fazia por ela, a fez perceber rapidamente de que ele realmente havia se tornando a pessoa que ele e todos os outros tentavam lembrá-la.

Após isso, Elena toma a cura para o vampirismo e começa novamente a questionar Damon sobre ele querer voltar a ser humano. Mas ele se nega mais uma vez, passando por um processo de indecisão por achar que nunca teria uma vida feliz com Elena se eles se tornassem humanos. Quando viu um casal de idosos mostrando que estavam juntos a mais de 40 anos e ainda possuíam paixão e companheirismo, Damon desejou isso para ele e conseguiu visualizar ele e Elena naquela situação.

Ele então se declara para a amada se mostrando apto a querer voltar ao seu Mundo Comum: “Eu vou tomar. Sou vampiro há muito tempo, Elena. Tem sido ótimo, mas eu desistiria de tudo para ser seu marido, seu parceiro, pai de seus filhos.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 6, ep. 21, 00:33:07). Ela fica emocionada, então diz que ele não podia beber a cura só por ela e ele logo nega, dizendo que ela e Stefan estavam errados quando diziam isso, e acrescenta: “Eu posso. Eu posso beber por nós. [...] Porque mesmo se der errado, se for um inferno, se eu ficar miserável e

sozinho... a menor chance de uma vida perfeita com você é infinitamente melhor que uma imortal sem você.” (*Ibid.*).

Ele a encara apaixonado (Figura 28) e diz que a amará até que ele dê o seu último suspiro, Elena chora de alegria e eles se beijam (Figura 28) determinando que Damon estava no caminho de volta para seu Mundo Comum.

Figura 28 - Aceita voltar ao Mundo Comum



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 6, ep. 21, *I'll Wed You In The Golden Summertime*, 00:33:07)

Porém o plano dos dois é prejudicado quando mais um vilão da trama faz Elena entrar em um coma mágico, ligando sua vida à de Bonnie, portanto, Elena apenas acordaria quando Bonnie morresse. Todos acreditam que Damon irá matar Bonnie para salvar Elena, já que ele sempre diz que escolheria ela acima de tudo e de todos. Mas Damon surpreende a todos ao salvar Bonnie quando ela entra em um confronto com o vilão, mostrando que Damon nunca mataria sua melhor amiga, mesmo que para isso tivesse que viver sem Elena por mais de 60 anos até que Bonnie atingisse a velhice e morresse.

Isso abre caminho para a etapa da **Ressurreição**, onde Damon precisa provar a todos e a ele mesmo de que ele consegue ser uma pessoa boa sem Elena ao seu lado, mostrar que não deixou mais as suas sombras o dominarem e que ele realmente merecia voltar ao Mundo Comum perdoado, uma pessoa que superou suas faltas e falhas.

Damon então teve que lidar com toda a sua profunda tristeza em viver sem Elena, sem deixar que as sombras o dominem novamente, ainda mais por todo o apoio que recebia de seus aliados, como Bonnie, Alaric e Stefan. Damon ainda

continuava a ser um anti-herói ajudando quem precisa e resolvendo problemas sem se importar por quebrar regras, ou ferir e matar alguém quando necessário. Mas sabia pedir desculpas quando realmente percebia que havia feito ou falado algo que machucasse alguém. Também utiliza mais do que nunca o arquétipo do pícaro para ser irônico e fazer piadas que entretêm os outros personagens e o público a todo momento, porém essa atitude servia apenas para tentar distraí-lo da dor que sentia por não ter Elena.

Ele fica tão desorientado sem o seu amor que acaba cometendo erros descuidados, que fazem seus inimigos ameaçarem o corpo de Elena. Por isso percebe que deveria desapegar de alguma forma da mulher e assim envia o seu caixão para um lugar seguro e longe dele. Damon escreve uma carta para Elena, que ela poderia ler quando acordasse, onde conta sobre sua decisão, mostrando-se decidido e com a sensação de que estava fazendo a coisa certa:

[...] Eu não sei quem sou sem você, mas eu sei que enquanto estiver comigo, o tempo ficará parado. Então quem é o Damon Salvatore sem a Elena Gilbert? Um amigo egoísta... Um irmão invejoso... Um filho horrível... Ou talvez com um pouco de sorte, farei o certo por você, porque você pode estar a 1.000 km de distância, ou a 100 anos, mas ainda está aqui comigo e o meu coração está nesse caixão com você... Até você voltar para mim (VAMPIRE DIARIES, temp. 7, ep. 4, 00:39:00).

Damon se mostra mais racional, deixando de agir impulsivamente e tendo mais controle sobre sua vida e atitudes, para que não prejudicasse ninguém. Porém, sua sombra ainda o atormentava com os rancores e as dores que carregava desde o seu Mundo Comum, e para que o mesmo realmente pudesse estar inteiramente pronto para retornar, ele passa por diversos momentos difíceis.

Como quando ele e Stefan descobrem que sua mãe, Lily Salvatore, estava viva e era uma vampira desde o ano em que foi considerada morta por tuberculose. Damon se mostra totalmente rancoroso com mãe por ela nunca os ter procurado e por ter uma nova família que ela havia adotado, ainda mais quando descobre que foi ela que deu a ideia para o vilão deixar Elena em coma.

Lily não demonstra afeição pelos filhos, mas quando percebe que estava sendo enganada pelo o homem que amava, ela tenta se reaproximar deles e os

ajuda a derrotar o homem, já que ele havia se tornado uma grande ameaça para todos os personagens da trama. Porém o plano não dá certo e Lily acaba se ferindo, ela pede perdão aos filhos novamente por tanta decepção que havia os dado e quando Damon tem a oportunidade de realmente se despedir da sua mãe em sua segunda morte, com todo o rancor que sentia, a manda para o inferno, sendo as últimas palavras que a mulher escuta antes de morrer.

Para que esse rancor fosse superado, Damon é colocado em uma terrível provação, ficando preso em um inferno criado pelo mundo bruxo para que ele revivesse os mais terríveis dias de sua vida. O inferno de Damon serviu para fazer com que ele perdoasse e fosse perdoado por Lily. Mesmo passando por tanto sofrimento, Damon chora fortemente ao se declarar para a mãe que aparecia magicamente no inferno pessoal do personagem e perguntava por que ele a odiava tanto, enquanto ela estava presa debaixo de uma roda de carruagem quase morrendo:

Porque você tirou de mim a única coisa que me fez feliz. Porque você não foi forte o bastante para abandonar seu marido. Porque você adoeceu e nos deixou. Porque você nunca voltou. Eu te odeio porque você podia ter voltado várias vezes, mas você nunca voltou. Eu a perdi primeiro quando o pai a mandou embora com tuberculose. [...] E então você voltou e te perdi novamente para a sua outra família. Depois a perdi novamente para a morte. Perdi você três vezes. Tive três chances para dizer tudo o que quero te dizer e as três vezes eu arruinei isso. [...] Mãe... me desculpe. Me desculpe. Me dê uma chance de consertar as coisas. Me dê uma chance para deixar você me amar. Certo? (VAMPIRE DIARIES, temp. 7, ep. 10, 00:36:54).

Damon chora ainda mais ao ver que sua mãe havia morrido mais uma vez, e acaba acordando na realidade após um feitiço de Bonnie. Ao passar por essa provação, acaba tendo uma nova percepção de vida, aprendendo a dar mais valor às pessoas que ama.

Por preocupação a quem ama e por não conseguir viver sem Elena, Damon decide dissecar ao lado dela dizendo para Stefan o acordá-lo apenas quando ela acordasse. Damon prefere ficar sem beber sangue e sem viver do que prejudicar quem ama e é medroso demais para tentar viver uma vida de tanto sofrimento sem Elena.

Todos, principalmente Stefan e Bonnie, se mostram chateados com Damon por essa atitude de abandoná-los, e quando Stefan o acorda, apenas três anos depois, pois corria risco de vida e precisava da ajuda do irmão, Damon então se mostra arrependido por tê-los deixado.

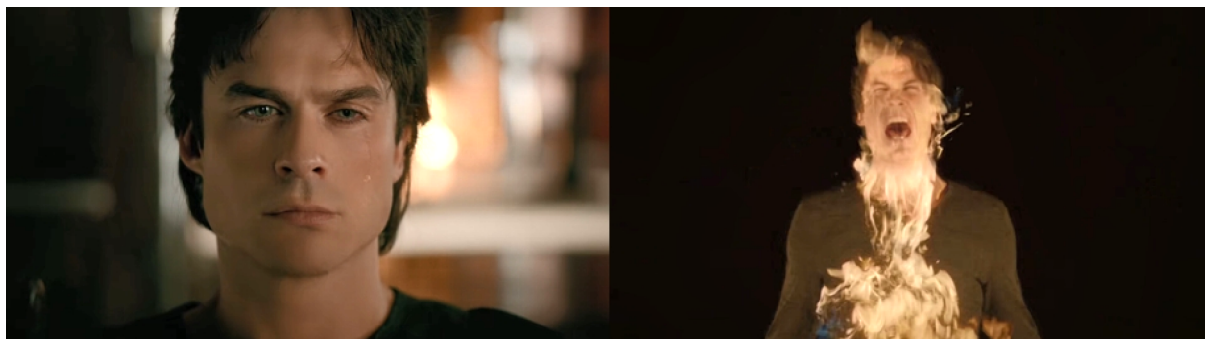
Stefan o confronta dizendo que Damon havia vivido mais de 160 anos sem Elena e que ele pode aprender a viver sem a mulher que ama. O anti-herói então vai atrás de todos que magoou por tê-los abandonado e pede desculpas.

Damon mais uma vez reconhece todos os seus erros e com uma nova percepção de vida se mostra uma pessoa bondosa e apta a se sacrificar por quem ama. Porém, passa por mais uma grande provação para que ele possa ser ressuscitado de vez e se livrar de todo o mal e toda a sombra que o persegue.

Um novo ser sobrenatural surge quando Damon está executando uma missão para salvar o seu grupo. Sybil é uma sereia que age a comando do diabo para punir e levar para o inferno todos aqueles que cometeram atos horríveis. Ela então captura Damon para que o usasse como soldado, fazendo-o desligar a humanidade, se tornando perverso ao capturar pessoas para que ela matasse. Damon faz atrocidades enquanto tem sua humanidade desligada, volta a ser o monstro que era antes de conhecer Elena, sem se importar com nada e nem ninguém, matando e ferindo várias pessoas, além de prejudicar quem ama.

Sybil entra em sua cabeça e o faz esquecer tudo sobre Elena, deixando ainda mais difícil para ele religar sua humanidade. Porém, depois de um tempo, Caroline consegue entregar a Damon o colar de Elena, e mesmo Damon não se lembrando porquê aquele colar era tão especial, toda vez que ele o segurava ele se sentia mais humano, desligando-se do controle de Sybil e a torturando como vingança por tudo o que ela o havia feito passar. Ele faz isso porque ainda não havia religado sua humanidade, então Sybil vê a oportunidade de se salvar ao fazê-lo religá-la e lembrar de tudo sobre Elena. O choque, a culpa, a dor, o sofrimento são tão grandes para Damon que ele entra em um estado de negação.

Figura 29 - A dor e a culpa consomem Damon



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 8, ep. 10, *Nostalgia's a Bitch*, 00:03:25)

Caroline e Bonnie ficam extremamente assustadas e preocupadas de Damon estar paralisado sentado em uma cadeira apenas chorando. Caroline então usa seus poderes vampíricos para entrar na mente de Damon e ver o que acontecia, e então vê Damon em total sofrimento enquanto grita e está envolto por fogo (Figura 29), deixando-as ainda mais apavoradas. Elas pedem ajuda de Sybil para entender o que acontecia com Damon e ela explica que ele sentia como se estivesse no inferno, pois sabia que merecia ir para lá e sofrer por tudo o que havia feito enquanto tinha sua humanidade desligada.

Sybil também diz que essa imagem de Damon se corroendo em dor e sofrimento era apenas o consciente dele, e que ela poderia mostrá-las como estava o seu inconsciente. Elas aceitam e então com o controle da mente percebem que o inconsciente de Damon apresentava *Mystic Falls* antes mesmo dos irmãos Salvatore terem chegado à cidade. Logo descobrem que isso aconteceu pois nessa imaginação de Damon ele havia morrido como um soldado consagrado na Guerra Civil em 1863.

Essa nova realidade criada por ele mostra que ninguém havia sido morto, prejudicado, ameaçado, ou usado por Damon. Ele nunca havia se tornado vampiro e uma pessoa ruim que deixava milhares de vítimas por onde passava, e acredita que essa fosse a única forma que ele teria para nunca machucar ninguém, principalmente aqueles que ama. Damon deixa claro novamente que preferiria não existir, ou morrer, apenas para proteger quem ama, tudo isso por conta de toda a culpa que o consumia por anos de maldade.

O anti-herói está deixando todo o seu lado negativo e todas as forças da sombra serem destruídas, voltando a ser como era e sentia antes de toda sua Jornada. Provando que realmente estava passando por uma ressurreição para limpar tudo de negativo e ruim de si para, assim, comprovar que está pronto para voltar ao **Mundo Comum** e que não mudará depois disso, Damon é perdoado por todos que amava, mas a principal questão é ele perdoar Stefan.

Quando Stefan entra na mente de Damon com ajuda de Sybil, ele se encontra com o mais velho, que o diz perdoar por tê-lo feito entrar em uma Jornada que o fez sofrer tanto e ser tudo o que ele repudiava enquanto humano. Damon diz com afeição ao irmão que o perdoava, enquanto o mesmo, com a humanidade desligada, era relutante em ouvi-lo. Então, Damon explica com calma e sinceridade para que Stefan percebesse que realmente o estava perdoadando definitivamente:

Lembra do vampiro que eu te avisei que estava atrás de mim em minha cabeça? Bem, não sou eu. É você. Sempre foi você, Stefan. Então pela última vez, eu o perdoo por fazer de mim o que eu sou. Eu absolvo você por toda morte e destruição que causei como resultado. E quer saber porquê? Porque você é meu irmão. E eu amo você. E não há nada que você possa fazer para mudar isso (VAMPIRE DIARIES, temp. 8, ep. 10, 00:30:36).

Após isso, Damon tornou a ser a melhor versão de si, se tornando um herói completo quando se sacrificou várias vezes, correndo risco de morte, para salvar *Mystic Falls* e toda sua população. Mas o que realmente fez se mostrar apto a retornar ao Mundo Comum, foi seu sacrifício por Stefan e Elena, morrendo pelos dois para que nenhum deles morresse. Agora, com suas novas atitudes, e por ter perdoado Stefan, nunca poderia viver sem que um deles estivesse vivo também.

Bonnie o faz voltar à vida e logo Damon entra no **clímax final** da Jornada ao precisar sacrificar sua vida mais uma vez para salvar quem ama e a cidade, porém, Stefan, que havia tomado a cura e se tornado humano, pede para que ele fizesse isso, Damon nega dizendo que nunca deixaria Stefan morrer, mas este insiste.

Os dois discutem sobre quem mais precisava de redenção e que precisavam dessa morte definitiva para não só salvar toda a cidade, mas para que pudessem encontrar a paz. E para convencer seu irmão de que o deixasse ir, Stefan diz com lágrimas nos olhos de que ele agora era humano e que tinha um período de vida

curto em comparação a Damon que podia viver toda uma vida com Elena, mas Damon logo exclama que uma vida sem Stefan para ele valeria muito menos.

Stefan diz “Nos quase dois séculos desde que te fiz virar um vampiro, lutei para te transformar no homem que merece a felicidade que está lá fora agora. Então deixe-me fazer isso por você.” (VAMPIRE DIARIES, temp. 8, ep. 16, 00:17:04). Damon o encara nos olhos e o hipnotiza para que ele fosse embora dali e se salvasse. Stefan vai embora e Damon se recupera para poder se matar junto à Katherine, já que ela iria colocar fogo em toda *Mystic Falls*, ele precisa fazer isso para que ela realmente morresse de vez e nunca mais voltasse a ser uma ameaça tão fatal para quem amava.

Mas antes que pudesse concluir o plano, Stefan reaparece e o faz tomar a cura ao enfiá-la por uma seringa em seu corpo, fazendo Damon se tornar humano e tomando seu lugar para morrer e levar Katherine junto.

Damon chega à última etapa de sua Jornada, o **Retorno com o Elixir**, ao voltar a ser humano e, conseqüentemente, ao seu Mundo Comum. Seu irmão, Stefan, morre por ele para salvar a cidade e quando chega ao lado dos mortos, encontra Elena e a explica sobre tudo o que havia acontecido:

Hoje eu vi um lado do Damon que não via há tempos. O irmão mais velho que eu admirava. O filho que se alistou na Guerra Civil para agradar o pai. O Damon que conhecia quando eu era garoto. Eu queria que aquele Damon sobrevivesse. E que você tivesse a chance de conhecê-lo. Ele é o melhor homem. Ele é o homem certo (VAMPIRE DIARIES, temp. 8, ep. 16, 00:28:57).

Stefan e Elena sorriem um para o outro enquanto os dois choram, por saber que o mais novo sempre havia sido considerado como o melhor, o homem certo, e nunca Damon. Mas agora Damon conseguiu provar que ele sempre fora digno de ser amado, porém, por influências de todo o lado negativo que se apoderou dele com o vampirismo, acabou se tornando uma pessoa ruim, um anti-herói que consertou todas as suas falhas e amadureceu com várias provas e aprendizados duros que agora retorna ao seu Mundo Comum como um herói.

Figura 30 - Damon obtém amor e paz



Fonte: The CW, *The Vampire Diaries*, captura de tela temp. 8, ep. 16, *I Was Feeling Epic*, 00:40:48)

Bonnie não demora muito para entender sua magia e conseguir acordar Elena sem que precisasse morrer. Assim, Elena volta para Damon e os dois se sentem felizes e completos. O **Elixir** de Damon é poder usufruir do perdão, da paz, do amor, do afeto, da serenidade de ser humano novamente e sem toda a culpa e sentimentos negativos que tanto o perturbavam antes, fazendo-o ter um final feliz com Elena (Figura 30). Em seu epílogo, vê-se como ele obtém a paz até mesmo após a sua morte ao reencontrar seu irmão e ter toda a ligação e amor entre ele e Stefan de volta (Figura 30).

Damon durante toda a sua Jornada apresentou ser uma pessoa boa e heróica, porém, com o seu desejo de ser amado acabou por conhecer o vampirismo e perder parte da sua humanidade para se adaptar com toda a tristeza, raiva e culpa que sentia. Isso o fez ser uma pessoa mais fechada que acreditava que era um monstro por natureza, que não merecia ser considerado bom porque no fundo ele era e sempre seria uma pessoa ruim, porque foi assim que mais de cem anos como vampiro o ensinou. Mas ao encontrar os aliados e mentores certos, e ainda por ter guardiões do limiar que o impediam de cometer ações ruins, Damon começou a deixar o seu lado da sombra para trás e dar a chance de seu lado bondoso voltar à tona e assim poder ser amado, receber o perdão e por fim ter paz sendo quem verdadeiramente é.

Dessa forma, Damon nunca mudou drasticamente suas atitudes e personalidade, mas sim, sofreu alterações e melhorias em busca de sua evolução emocional e psicológica como um verdadeiro anti-herói que supriu seus desejos e necessidades internas por meio de uma Jornada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o conjunto de estudos e interpretações por meio da metodologia da análise de conteúdo qualitativa foi possível aplicar a Jornada do Herói descrita por Christopher Vogler (2015, 3. ed.) no arco do personagem Damon Salvatore da série *The Vampire Diaries* (2009). Assim, foi percebido que o personagem não era considerado um herói apenas por ser o protagonista e ter a própria Jornada, mas também porque ele exercia funções bondosas e se sacrificava por quem amava.

Mesmo que a Jornada de Damon tenha o tornado um anti-herói e assim, ser transformada em Jornada Anti-Heróica, por ter que provar a todos que realmente poderia ser salvo e que tinha qualidades e defeitos reconhecíveis por todos, ele conseguiu alcançar suas necessidades e desejos apresentados no Mundo Comum, como o desejo de ser amado. E, ao longo das etapas, superou ainda mais faltas, como a capacidade de sentir e demonstrar seus sentimentos, de perdoar e ser perdoado.

Damon Salvatore provou ser o personagem que mais evoluiu, amadureceu e se transformou ao longo da série, a começa com todos o odiando, e os conquista ao longo de sua Jornada, sendo o herói com disposição para se sacrificar, ser salvo e perdoado.

A progressividade do seu desenvolvimento não foi rápida, pois os conflitos secundários gerados pela narrativa e os arquétipos de Damon o faziam lutar contra suas emoções e sentimentos, o incentivavam a ser impulsivo e prejudicar ele mesmo e aqueles a quem ama.

A Jornada Anti-Heróica do vampiro consegue explicar as motivações, desejos, necessidades que o guiaram a ser um herói com defeitos. Essas justificativas foram importantes não só para ajudar na sua evolução e crescimento como personagem, mas para a identificação do público que se compadeceu com sua história e interferiu em sua Jornada.

Estes tiveram influência no destino final de Damon, ao agir junto aos produtores para que ele tivesse felicidade e paz com Elena e para que se sentisse bem após atrocidades que havia cometido em seu passado. Isso mostra que a mudança dos padrões da Jornada, focando-a em um anti-herói e reforçando a

identificação e conquista do público, aplicando-a em uma linha do tempo extensa e que a faça ter altos e baixos com emoção a todo o momento, incentiva o sucesso da obra por prender o público e torcer pelo protagonista mesmo que ele apresente traços negativos.

São estes traços e os positivos que podem guiar a identificação e tornar o personagem alguém real, com conflitos reais e identificáveis por todos. A partir disso o espectador pode ser conquistado e se tornar fiel, e buscar junto aos produtores que suas vontades sejam atendidas de modo a favorecer seu personagem favorito, como Damon.

Este trabalho abriu portas para entender que a criação de uma Jornada Heróica efetiva e bem aplicada, ao sair do padrão e utilizar da criatividade e das várias funções dos arquétipos pode atrair o público e o fazer participar de todo o processo de criação daquilo que será oferecido a ele. Isso faz parte da noção de Henry Jenkins (2009) sobre a cultura participativa, que constata que produtor e consumidor devem trabalhar juntos e transformar o espectador ativo na formação de um conteúdo, por estes convergerem suas opiniões e migrarem para novos meios a todo momento.

O trabalho abre caminhos acadêmicos para estudar como a inovação de padrões de sucesso pode ser um caminho efetivo de criação de histórias, como a Jornada do Herói e Arquétipos. Estas nem sempre serão utilizadas, mas são uma das possíveis fórmulas que devem ser renovadas para gerar criatividade e atrair o público. Além de incentivar a busca por entender as diversas formas que se pode criar um anti-herói e sua trajetória e como cada personagem pode ter um papel importante e evolução em uma história, utilizando do lado emocional e psicológico destes.

REFERÊNCIAS

- AUR, Deise. *Como os arquétipos de Jung podem contribuir para o nosso autoconhecimento?*. greenMe. 2018. Disponível em: <<https://www.greenme.com.br/viver/arte-e-cultura/7008-todos-os-arquetipos-de-jung#o-arquetipo-segundo-carl-gustav-jung>>. Acesso em: 25 abr 2019.
- BHASKARAN, V; LALDAS, D. K. *Research methods for Social Work*. p. 173-193. New Delhi: Rawat, 2008.
- BIERLY, Mandi. *Vampire Diaries EP Julie Plec: The Women Who Run TV*. Entertainment Weekly. Disponível em: <<https://ew.com/article/2013/01/31/vampire-diaries-julie-plec-interview/>>. Acesso em: 20 mai 2019.
- BIG TV. *Como surgiu os seriados na TV?*. 2012. Disponível em: <<http://willbigtv.blogspot.com/2012/03/como-surgiu-os-seriados-na-tv.html>>. Acesso em: 13 abr 2019.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. 11. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.
- CAMPOS, Flávio de. *Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- DEADLINE. *Fang TV: Vampire Diaries showrunners Kevin Williamson and Julie Plec*. 2010. Disponível em: <<https://deadline.com/2010/04/fang-tv-showrunners-kevin-williamson-julie-plec-35472/>>. Acesso em: 20 mai 2019.
- FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico*. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GARCÍA, Alberto. *Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance*. In: BASINGSTOKE; GARCÍA, Alberto N.; MCMILLAN, Palgrave. *Emotions in Contemporary TV Series*. p. 52-70. 2016.
- GRANEHEIN, U. H.; LUNDMAN, B. *Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness*. p. 105-112. 2003.
- HIGHFILL, Samantha. *Vampire Diaries: Julie Plec reveals the show's original ending*. Entertainment Weekly. 2017. Disponível em: <<https://ew.com/tv/2017/03/10/vampire-diaries-original-ending-julie-plec/>>. Acesso em: 19 mai 2019.
- IMDb. *Diários de um Vampiro*. 2009. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1405406/>>. Acesso em: 19 mai 2019.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KNOX, Simone. *Muito boa qualidade, de fato: Shooting the Past e o caso das séries dramáticas de qualidade da televisão britânica na era da televisão de qualidade americana*. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vítor. *Discursos e práticas de qualidade na televisão*. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

LUBRANO, Isabella. *O Herói de Mil Faces, de Joseph Campbell. Ler Antes de Morrer*. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=c7CKIgl5qg>>. Acesso em: 02 mai 2019.

MARTIN, Brett. *Homens Difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias*. São Paulo: Aleph, 2014.

MUNDO NET. *Qual a diferença entre Série, Seriado e Novela?*. 2015. Disponível em: <<http://www.mundoblog-mundonet.blogspot.com/2015/07/qual-diferenca-entre-serie-seriado-e.html>>. Acesso em: 13 abr 2019.

MOLETTA, Alex. *Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo*. São Paulo: Summus, 2009.

NEWMAN, Michael Z. *From Beats To Arcs: toward a poetics of television narrative*. University of Texas Press. 2006. p. 16-28. Disponível em: <<http://my.fit.edu/~lperdiga/HUM%203085--Television%20and%20Popular%20Culture--Newman.pdf>>. Acesso em: 09 mai 2019.

NG, Philiana. *Vampire Diaries EP Reveals 7 Things That Almost Changed the Series*. The Hollywood Reporter. 2014. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/vampire-diaries-7-things-almost-673366>>. Acesso em: 19 mai 2019.

ROSSI, George; SERRALVO, Francisco; JOÃO, Belmiro. Análise de Conteúdo. *Revista Brasileira de Marketing - REMark*, São Paulo, v. 13, n. 4, p. 39-48, set. 2014.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Cultura das Séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade*. n. 27, p. 241-252. São Paulo: Galaxia, 2014.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Origem do drama seriado contemporâneo*. 9. ed. p. 127-143. São Paulo: Matrizes, 2015.

SMITH, L. J. *Diários do Vampiro: O Despertar*. 28. ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2014.

SOUZA, Taiz de. *Os arquétipos, segundo Carl Gustav Jung*. Psiconline. 2016. Disponível em: <<https://www.psiconline.com/2016/12/os-arquetipos-segundo-carl-gustav-jung.html>>. Acesso em: 25 abr 2019.

STARLING, Cássio. *Em tempo real: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV*. São Paulo: Alameda, 2006.

THE VAMPIRE DIARIES WIKI. *The Vampire Diaries: Awards and Nominations*. Disponível em: <[https://vampirediaries.fandom.com/wiki/The_Vampire_Diaries_\(Awards_and_Nominations\)](https://vampirediaries.fandom.com/wiki/The_Vampire_Diaries_(Awards_and_Nominations))>. Acesso em: 20 mai 2019.

VAMPIRE DIARIES - Primeira Temporada Completa (2010). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 5 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Segunda Temporada Completa (2011). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 5 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Terceira Temporada Completa (2012). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 5 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Quarta Temporada Completa (2013). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 5 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Quinta Temporada Completa (2014). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 5 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Sexta Temporada Completa (2015). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 5 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Sétima Temporada Completa (2016). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 4 DVDs.

VAMPIRE DIARIES - Oitava Temporada Completa (2017). Produtores: Julie Plec e Kevin Kevin Williamson. Direção: Variada. EUA: Warner Bros. Entertainment. 3 DVDs.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

WURZBA, Lilian. *O conceito de arquétipo pela psicologia de Carl Jung*. Casa do Saber. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9D9aih12fYM>>. Acesso em: 25 abr 2019.